MUTANT™ CHRONICLES



FRILANSARENS HANDBOK
SPELLEDARSKÄRM

MCBRIDES TIPS



INNAN DU BÖRJAR

Jaha, du vill alltså bli Frilansare?

Börja med att fråga dig om du verkligen kommer att fixa det. Frilansarlivet kan verka toppen när du sitter och bryter pärmar på ett tryggt kontor, men när du befinner dig på fel sida om en Bolter kan jag lova dig att det känns annorlunda. Frilansarens kneg är ett hårt skitgöra, och det kräver sin man eller kvinna — sin hårda och stryktåliga man eller kvinna.

Visst, du tror säkert att du har förmågan — och rätt attityd — för att greja det. Jag har träffat hundratals som trott samma sak; soldater som just lämnat nån elitenhet och måste fortsätta visa hur tuffa de är; hederliga snutar som äcklats av sina mutkolvar till kollegor och till slut bestämt sig för att de skulle göra större nytta på egen hand; folk som kommit över lite pengar och fått för sig att Frilansarkneget ska få stålarna att föröka sig. De flesta av dem har sett för många filmer och fått för sig att Frilansandet är grejen. Problemet är bara att det här inte är nån film. Har man inte backning av några gamla polare kan ens första misstag mycket väl bli ens sista.

Kvar fortfarande? Drömmer du fortfarande om att nån läcker Bauhausblondin i en Favoricciklänning ska glida in på ditt kontor och säga att du är den ende som kan rädda henne? Ledsen, lillen. Det där har du fått ifrån nån halvkass B-film. Den enda Bauhausblondin jag har träffat nitade mig med pistolen och sparkade ut mig ur sin sportbil. Jag har fortfarande kvar ärren på ryggen efter motorcykeln som körde över mig…

Du kanske hoppas att nån rik gammal stackare ska dyka upp och be dig leta reda på hans sen länge försvunne svärson, och att du ska få trösta den sörjande och vackra unga dottern. Visst, det kan faktiskt hända, men framförallt händer detta: gubben kör upp dig på halva arvodet och bruden försvinner i armarna på nån ny rik snubbe. Det är alltid likadant.

Kanske drömmer du om att få nåt stort uppdrag av nån megakorporation? Naturligtvis har du hört allt snack om frilansare som sköter hemliga uppdrag åt Imperial eller Capitol. Visst, sånt händer, men det bara för att det finns ett skäl: man kan förneka all kännedom om Frilansarens arbete. Megakorporationerna utkämpar ständiga skärmytslingar i utkanterna av sina intressesfärer, men ingen av dem skulle tjäna på totalt krig. Det är därför de använder oss frilansare till att utföra sabotage, lönnmord och kidnappningar. Självfallet kommer de att hävda att de står bakom dig till 1000 procent, men du kan ge dig på att dina förut så goda vänner på ISC-5 aldrig hört talas om dig om du skulle åka fast.

Fortfarande sugen? Om du är väldigt dum eller väldigt desperat kan väl göra detsamma då — nu kör vi igång.



KONSTRUKTION: Bill King
ÖVERSÄTTNING: Henrik Nilsson
UTVECKLING: Henrik Strandberg, Nils Gulliksson, Jerker Sojdelius, Stefan Thulin, Fredrik Malmberg, Magnus Seter
REDIGERING: Henrik Strandberg, Matt Forbeck
FORMGIVNING: Stefan Thulin
ORIGINAL: Tom Olsson, Magnus Nedfors — Korkeken; Stefan Thulin
OMSLAG: Paul Bonner
ILLUSTRATIONER: Peter Bergting, Tom Olsson

Utgives i Sverige av: Äventyrsspel, Box 4628, 116 91 STOCKHOLM

KONTORET

Det största problemet brukar vara att få tag i startkapital. Kontor, mutor, sekreterare — allting kostar — och massor av smarta killar märker att de helt enkelt inte får det att gå ihop. De ger sig raka vägen tillbaka till tryggheten på en megakorporations kontor.

Ok, vi antar att du har pengar — du fick kanske att hyfsat avgångsvederlag, ett fett arv eller hade flyt vid ett spelbord. Din första åtgärd för att kunna komma igång är rätt given: fixa ett kontor.

Ta gärna en längtansfull titt på de imponerande kontorsskraporna i Capitoldistriktet — och glöm dem. Senare, efter ett gäng mycket framgångsrika jobb, får du kanske råd att flytta in i en diskret liten kontorsbyggnad mittemot Skrapan, men till dess får du hålla dig till billiga och funktionella lokaler. Du är ny i leken, en okänd förmåga utan alltför många kontakter. Killarna som sitter i smakfulla kontor i skuggan av Lunakatedralen har såväl gott rykte som ett stort kontaktnät. Folk som behöver såna som dem, vet vart de ska gå. Ditt jobb är helt enkelt att bygga upp ditt kontaktnät och rykte — sen kanske de feta plånböckerna kommer till dig med sina problem.

Kolla i tidningarna. Snacka med hyresvärdar. Bästa stället att leta på är i utkanten av industriområdena — kontorshyrorna är lägre där. Du kan spara ännu mer pengar om du dessutom använder kontoret som bostad. Du skulle inte vara den förste frilansare som gjorde det. Se bara till att vara försiktig med att sprida ut det — skulle det vara allmänt känt att du bodde där skulle ju vilket kräk som helst med ett horn i sidan till dig veta var man får tag i dig tjugofyra timmar om dygnet.

Om du har extremt ont om pengar, eller bara är snål, kan du leta upp en övergiven eller ockuperad kåk och röja upp ett eget hörn. Med lite tur har både hyresvärden och snuten gett upp tanken på att få ordning på stället. Å andra sidan blir du kanske tvungen att slå in ett par grannars skallar för att få dem att respektera din egendom, för att inte tala om problemen med att fixa dit telefon och annan utrustning. Hur som helst kan fattiglappar inte vara kräsna, och problem är till för att lösas. Om du bara frågar rätt personer hittar du tekniska begåvningar som för en smärre avgift kan koppla in dig på exempelvis telenätet. Vi kommer tillbaka till det senare.

Ok, traska omkring lite och leta upp ett ställe du gillar. Snacka med grannarna, kolla in hur området verkar vara. Se till att stället har en avskild bakdörr, en flyktväg, en brandtrappa och anslutning till korridoren. Man vet aldrig när man behöver kunna komma ut på tre sekunder blankt. Satsa på att inte betala mer än 2.000 kardinalsspänn i månaden för det, och gör vad du kan för att hyran ska gälla möblerat kontor. Allt du egentligen behöver är ett skrivbord, ett dokumentskåp och en telefon. Tältsäng och sovsäck är inte nödvändiga för själva jobbet, inte heller kaffekokaren, vattenautomaten eller gardinerna. Jag vill gärna ha mitt namn på glasdörren mellan kontoret och mitt privata rum, men sånt kan också vänta till dess man börjat håva in större summor.

När du väl kommit tillrätta på kontoret ska du inte ta nån skit från hyresvärden. Se till att underhåll och service sköts på utsatt tid. Klienter lägger märke till såna saker. Skulle du hyra in en frilansare som inte ens kan hålla ordning på sin hyresvärd?



PERSONAL

Ok, du har fixat kontoret — nu är det dags att börja tänka på personalen. Tro mig, du kommer att behöva hjälp för att få saker och ting gjorda. Ingen orkar göra allt själv.

Först och främst behöver du en sekreterare som kan sköta pappersjobbet och svara i telefon. Hon bör dessutom ta hand om kontakterna med Samhället och att ljuga i största allmänhet, exempelvis medan du ligger på tältsängen med en kärv bakfylla. Försök hitta en snygg tjej — en vacker dam får klienterna att känna sig bättre till mods, och hon kan dessutom lyckas distrahera obehagliga typer som är ute efter dig. Se bara upp så att hon inte är *för* snygg så att du riskerar att bli kär i henne. Förhållanden på jobbet kan säkert vara bra, men inte i det här yrket — tre av mina tjejer har skjutits i tjänsten. De var jäkligt bra sekreterare och jag saknar dem ibland, men det skulle varit mycket värre om jag hade varit kär i nån av dem. En del killar bryr sig inte om det här. Var och varannan vecka får Mad Jack Spillanes sekreterare/flickvänner akut blyförgiftning, men det ger honom bara en ursäkt att dra ut och meja ner några gubbar — Mad Jack har suttit tre omgångar på Ryker's Mountain för mord.

Nästa punkt på programmet är att skaffa en bra revisor, en kille som kan branschen utan och innan, som exempelvis vart man går för att fixa licenser och tillstånd, vart man beta-

Stället hade varit en by en gång, precis som de förkolnade liken omkring dem hade varit män, kvinnor och barn. Här och var kunde man fortfarande se spår av bebyggelse. Ett litet familjealtare med smälta och förvridna Brödraskapsikoner, ett barns svedda och sotiga tygdocka, en billig Mishima-radio som på något mirakulöst sätt överlevt förintelsen utan en skråma.

Döden hade kastat sig ned ur skyarna och tagit dessa ovetande människor med total överraskning. Jag stod mitt i en ny glänta i den venusianska djungeln och kände mig riktigt liten och rädd. Jag skakade som i frossa trots att luften var varm och het som i ett ångbad, jag skakade och såg ut över ett område på en kilometers radie omkring mig som var fullständigt nedbränt. Min rustning kändes tunn och fruktansvärt otillräcklig.

Luften var fylld av den stickande kemiska stanken av Firestrike. Inte ens de lojt cirklande asfåglarna sänkte sig ned i en stank som denna — det var helt enkelt upp till oss, de mänskliga asfåglarna, att rota igenom resterna av dessa människors liv.

«Verkar som om våra Bauhauskamrater ställt till med en liten grillfest», sade Magillan. Hans röst lät ihåligare än vanligt via öronmusslan. Jag grimaserade. Det var precis vad jag hade väntat mig att han skulle säga, det var precis den sortens krassa och lakoniska skämt Imperialsoldater alltid använde sig av för att handskas med det ofattbara. Jag hade hört den sortens kommentarer hundratals gånger efter hundratals strider.

«Ja», sade jag klart och tydligt i kindmikrofonen, precis som man hade lärt mig för så fruktansvärt länge sedan under grundutbildningen.

lar skatten, söker anstånd eller uppskov, hur man snackar med advokater eller var Företagsregistret finns. Om man tvingas vada igenom floder av papper under ett uppdrag är det guld värt att ha en bra revisor som kan skilja ett bulvanföretag från en äkta firma och kolla igenom årsredovisningar och bokföring i jakt på olagligheter. Dras du under ett jobb in i megakorporationernas invecklade finansvävar kommer du knappast ut igen om du inte har en revisor till hjälp. Se bara till att det är en kille du kan lita på — han ska ju trots allt hålla koll på dina pengar. Den bäste revisorn av alla är den som litar tillräckligt mycket på dig för att själv satsa pengar i firman — i så fall har han ju ett högst personligt intresse av att företaget blomstrar.

Kan du inte få tag i en revisor du litar på får du nöja dig med en som vet att du kommer att jaga honom över hela solsystemet om han blåser dig.

Eller som jag brukar säga: *«Den som inte är lojal ska åtminstone vara rädd.»*

Jaha, nu har du en hyfsat snygg sekreterare och en lojal eller rädd revisor — då behöver du två slags killar till. Den första typen av medarbetare är de som gör grovjobbet åt dig — killar som både kan snacka och lyssna, och som kan konsten att ställa rätt fråga vid rätt tidpunkt. Det är de här killarna du skickar ut på tidsödande grejer du själv inte har tid med, som att kolla igenom gamla nummer av Krönikören eller knacka dörr.

Typ två är lite grövre killar som inte har nåt emot hårda tag. Förr eller senare hamnar frilansare i situationer som inte kan lösas annat än med vapenmakt — och när den dan kommer vill du backas upp av killar du kan lita på.

«Tillit» är ett ord vi kommer att återkomma till många gånger. I dessa mörka tider kommer du förmodligen aldrig att träffa på nån på Luna du helt och hållet kan lita på — alltså folk som har andra anledningar än lönechecken att vara lojala mot dig. Du behöver folk som är skyldiga dig gentjänster och är tacksamma för den tjänst du en gång gjort dem — folk som kan tänka sig att skjuta dig för att slippa utföra en gentjänst är naturligtvis inget att satsa på. Behöver du tuffa killar är det alltså läge att kontakta dina gamla polare från armén eller polisen. Har du en kusin som är duktig revisor erbjuder du honom eller henne delägarskap. Har du vänner försöker du göra dem intresserade av att jobba för dig. Tänk på att du förr eller senare kommer att tvingas lägga ditt liv i deras händer, så gör ditt allra bästa för att skaffa dig en bra livförsäkring i form av bra personal.

Om du är tvungen att ta in folk från gatan måste du åtminstone se till att de har rekommenderats av någon vars åsikt du respekterar — ta inte in vilken buse som helst. Å andra sidan kan du också träffa folk som du genast känner är ok, och ibland är du tvungen att lita på den känslan. Försök att få ihop en grupp människor som funkar tillsammans och tänker som ett team. Var noga med att lyssna på deras åsikter och respektera dem inom deras respektive specialområden. Dela på vinsterna. Se till att ge dem skäl att backa dig när det kärvar till sig.

Det var den absolut nödvändiga personalen, men det finns andra vars hjälp du av och till kan behöva. På ett spaningsuppdrag kan det vara läge att ha med sig en fotograf. Det finns många frilansare, och dessutom är tidningarnas fast anställda fotografer ofta sugna på extraknäck. Därför måste du se till att odla «dina» fotografer — de kan ju dessutom vara bra att ha som kontakter på de lokala blaskorna. Vi kommer tillbaka till det här med kontakter.

Sist men inte minst måste du skaffa dig en advokat. Han behöver inte vara ärlig, men det skadar ju inte om han är det. Bra måste han dock vara. Lika säkert som att Mörkret väntar kommer du förr eller senare att behöva nån som kan slita dig ur snutens svettiga grepp, och det snabbt. Det är vid såna tillfällen som bra advokater gör sig förtjänta av sina feta arvoden.



UTRUSTNINGEN

När du nu fått ihop ditt team är det dags att kolla in utrustningen. Biffarna är oftast utrustade med vapen de känner till och rustningar de litar på, men några kan ha råkat i ekonomiska problem som gör att de tvingas ta hjälp av dig. Påminn dem inte om att du har hjälpt dem med utrustningen, utan låt dem behålla sin värdighet. Kom ihåg vad jag har sagt om tillit.

Det är nu vi skiljer ut proffsen från amatörerna. När det gäller utrustningen tänker många på en enda sak: vapen. De diskuterar skillnaden i eldhastighet mellan en M50 och en Tambu Shogun, men mitt råd är att strunta helt i de töntarna. Den utrustningsdetalj ett proffs lägger största vikten vid är rustningen.

Visst kan man med en bra Anna-Karin meja ned tjugo gorillor på tjugo sekunder — men det räcker med en enda kula för att sänka dig. Lägg så mycket du har råd med på en rejäl rustning. Ju tjockare desto bättre. Jag skulle personligen rekommendera dig att skaffa en skottsäker nylontrench och hatt med förstärkt linning för spaningsjobb. Om jag bedömer det som ett riskläge bär jag dessutom så mycket rustning jag för bekvämlighets skull kan under trenchen. Under uppdrag där du väntar dig öppen strid bör du ha den bästa rustning du kan köpa, sno, låna eller tjata dig till. Skulle du under ett uppdrag komma över nån megakorps grejer låter du dem ligga — det är inte läge att byta utrustning i farten — och plockar upp den vid ett senare tillfälle.

Du kan kort sagt aldrig få för mycket rustning mellan dina inre organ och en kula. Världens i särklass bästa Gatling är inte till nån större nytta om du är för död för att använda den.

Att jag lägger så stor vikt vid rustningen ska naturligtvis inte tolkas som att vapen är ointressanta — de är trots allt vårt yrkes viktigaste verktyg. Se bara till att du skaffar dig ett vapen du kan använda. Det är inte lönt att lägga massor med stålar på en M50 för att den ser cool ut och



Blain, en lång och skranglig man som bar sin automatkarbin med yrkessoldatens lätthet, klev fram till mig. Han tittade ned på den sotiga dockan och skakade sakta på huvudet. «Sorgligt, förbannat sorgligt», sade han.

«Har du några barn, McBride?» frågade han.

«Nej. Har du?»

«Jag hade två, men de dog. Terroristattack i Heimburg för två år sen.»

«Så synd», sade jag. Han harklade sig.

«Bauhaus måste ha känt till Taggart.»

Jag såg på honom. Blain tillhörde typen som uppenbarligen visste mer än han sade. Han, som vi, bar den anonyma tunga rustning som föredrogs av legosoldater. Han, som vi, angavs i sina papper som frilansande säkerhetskonsult, en legosoldat, men jag visste bättre än så. Blain hade den där hårt tränade, stridsvana och lätt jagade blicken som var så typisk för männen ur Imperial Special Forces, de som tränats att stirra Mörkret i vitögat och aldrig nånsin ge vika. Jag tyckte mig nästan kunna se Blodsbaskern ovanpå hans grånande huvud. De övriga gruppmedlemmarna såg likadana ut, och det var inte första gången jag nu frågade mig vad det egentligen var jag hade gett mig in på. Hur kunde det komma sig att jag stod i en död by mitt ute i ett av den venusianska vildmarkens omstridda områden efter att i tre



veckor ha vadat fram genom djungler och träsk?

Ett lätt uppdrag — det var så mannen från Fyran hade beskrivit det. En av våra djupkommandokillar hade fått spel, all sol och djävulsbärssaft måste ha slagit sig på hjärnan på honom. Vi skickar ut en grupp för att hämta hem honom, en grupp som känner till djungeln sedan tidigare, som vet vad som gäller och som kan konsten att hålla tyst.

har bra prestanda. Köp ett vapen du kan använda, exempelvis det du lärde dig hantera i AFC — ett vapen är inte bättre än användaren. Om du är bäst på att hantera pistoler så håll dig till såna — det är inte storleken som räknas, du vet…

Mitt bästa råd till dig är faktiskt att så snabbt som möjligt bli bra på pistol eller k-pist. Snuten lär inte precis tacka dig för att du knallar omkring med tyngre vapen — faktum är att de mer hängivna kanske skjuter dig för det istället. Skaffa dig alltså nåt som är lättare att dölja under din trenchcoat. Spara den tunga hårdvaran till uppdragen ute i terrängen där det inte finns en massa folk som kan ställa besvärliga frågor.

Det finns en gammal regel som lyder *«dra inte ett vapen om du inte är beredd att använda det»*. Fråga alltid dig själv om du verkligen behöver använda ditt vapen. Många gillar känslan av makt de får av att vifta med en Bolter, men de slutar också att fundera över eventuella andra lösningar på problemen. Som min ex-partner Bentoni brukade säga: *«Så många vapen, så lite hjärna.»* Sen blev han förstås skjuten av en psykotisk mördare, men allt det bevisar är väl bara att ingen gillar en besserwisser.

Skaffa dig dessutom en kamera, en liten rackare, utan autoblixt. En sån kan annars avslöja en i sämsta tänkbara ögonblick. Om du har råd är det en garanterat bra investering att skaffa teleobjektiv när du ändå är igång — på så sätt kan du fota kräken från utom skotthåll.

Hur frestande det än är bör du inte köpa nån imponerande bil. Nöj dig med nåt bekvämt och snabbt som inte skiljer sig från mängden. Förr eller senare kommer du ju att behöva skugga nån i den, och säkert som amen i Katedralen lär ditt liv många gånger hänga på att du kan ta dig iväg snabbt. Se också till att bilen har ett rymligt baksäte — du eller dina medarbetare kan behöva sova i den. Själv anser jag att Universal Motors Roadking är i det närmaste perfekt — det är den bästa frilansarbil som nånsin byggts, och Capitols största gåva till mänskligheten.

Sist, men absolut inte minst, behöver du pengar — detta underbara grundämne kan du helt enkelt aldrig få för mycket av. Det är bra inte bara för inköp av utrustning, utan också för att muta folk och hålla barskåpet välfyllt. Gå aldrig ut utan klirr i fickan.

KONTAKTER

I den här branschen är kunskaper inte hälften så mycket värda som kontakter — utan kontakter är man chanslös. Det är här de flesta «wanna-be» frilansare går på pumpen, men det är faktiskt inte så märkvärdigt som du kanske tror. Filmer och vidshows har gett oss en bild av den hårdhudade frilansaren som känner nån på Kardinalens kontor och dessutom har vice polischefens öra. Så är det förstås inte i verkligheten, men alla har vi kontakter vi kan odla om vi bara vet hur.



Börja på en låg nivå och tänk på folk omkring dig — killen som står utanför ditt kontorshus och säljer Krönikören till exempel. Var snäll mot honom, ge honom lite dricks på Heliga dagar och prata lite med honom då och då. Gör detsamma med hisspojken i din kåk.

Varför?

För att de har ögon och öron och står på samma plats dag efter dag och därför lägger märke till ovanliga saker. De kan faktiskt rädda ditt liv genom att berätta om de där tre skumma typerna som ställt massor av frågor om dig, eller den stora typen som stått och väntat utanför ditt kontor i tre timmar. Tro mig, du tjänar på att göra dessa «små» människor glada.

Sen måste du ju från din tidigare karriär ha några vänner kvar som är nyttiga kontakter. Om du har varit snut bör du höra av dig till din gamla polare inom kåren — nu. Om du tjänstgjort inom de väpnade styrkorna är det läge att höra av sig till killen du räddade livet på, du vet — han som numera jobbar inom en privat säkerhets– och bevakningsfirma. Har du jobbat för nån åklagare lär du väl fortfarande känna folk inom rättsväsendet, eller hur? Med ett förflutet inom nån megakorp borde det väl finnas åtminstone en vänligt sinnad person kvar inom organisationen?

Glöm alltså inte bort gamla vänner. Se till att hålla kontakten med dem, prata med dem om deras jobb (förutsatt att de tillåts prata om det), smörj dem med en drink om ni springer in i varann ute på nån lokal, skicka hälsningar på födelsedagar och vid Heliga dagar, osv. — de kan visa sig vara ovärderliga kontakter.

Glöm inte bort att dina medarbetare också kan känna värdefulla människor. Odla alla kontakter. Om nån ber dig om en tjänst som inte kostar dig alltför mycket eller drar in dig i trubbel utför du så klart tjänsten. I den här branschen kan man inte samla på sig för många gentjänster att kräva in.

Naturligtvis kommer du att under uppdragen stöta på nyttiga kontakter — odla dem också. Tänk på att många av dem sitter i samma båt som du, och alltså inte vet när de kan behöva be dig om en gentjänst. Låt dem förstå att du är pålitlig och ställer upp när det behövs.

Vissa människor är det absolut nödvändigt att du som frilansare känner — leta upp dem och låt dem veta att du finns. Var vänlig utan att krypa (om du inte är extremt bra på det). I värsta fall får du försöka att gräva fram nåt om dem de inte vill ska komma fram. Alla har lik i garderoben, och en smula grävande kan ge dig en bra hållhake på nån.

Underskatta aldrig pressens makt. Dörrar som slår igen framför näsan på enkla frilansare står öppna för journalister. Ibland nedlåter sig de rika och mäktiga till att tala med murvlar — ofta får skvallerjournalisterna höra användbara saker de aldrig kommer att kunna publicera. Glöm inte att journalister är spjutspetsen i en av mänsklighetens mäktigaste underrättelsetjänster — nyhetsmedia. Och inte nog med att de har tillgång till enorma nyhetsarkiv späckade med info — de kan dessutom förse dig med uppgifter ur dessa arkiv.

Gå ut med murvlar om du kan, lyssna på deras berättelser, smickra dem och mata dem med lite användbar info du kan ha kommit över. Lova dem exklusiv tillgång till storyn på det stora fall du jobbar med (om du råkar göra det, och det är ett fall du kan berätta om). Fyll dem — jag har inte träffat en enda journalist som inte dricker. Det är en del av deras jobb (och kom ihåg, de är lika beroende av info som du). Låt dem inte veta för mycket om ditt jobb om det inte tål att synas närmare i sömmarna.

Advokater kommer du att träffa på med samma regelbundenhet som salmonella bryter ut på Mishima-restauranger. Undvik dem inte. De utgör en mäktig grupp i samhället och representerar ofta ännu mäktigare grupper. Var artig mot dem, och var särskilt vänlig mot din egen advokat. Om en advokat ber dig att ta dig an ett fall för hans eller hennes räkning gör du det till ett rabatterat pris — och se till att de får VETA att det är rabatterat. Du kommer garanterat att ha nytta av den där advokatens gentjänster.

I ditt dagliga arbete kommer du att stöta på halvskumma lagvrängare och brännvinsadvokater som i många fall känner småskurkar. De här dussinadvokaterna kan också erbjuda dig arbete — ta deras anbud och låt dem veta att du kan hålla truten. Var noga med att hålla kontakten med dem efter avslutat jobb — få det att se ut som om du är ute efter nya uppdrag. Kom ihåg att det hela tiden gäller att skaffa sig en ursäkt att snacka med folk, att få in en fot dörren, att få dem att snacka och att komma ihåg ditt namn och vem du är. Du ska helt enkelt bygga upp nåt slags vänskapsförhållande till dem.

Detsamma gäller tjänstemän inom megakorporationer. Har du en svåger som jobbar för Capitol måste du komma ihåg att skicka honom en flaska bränne till storhelgen. Om han är ett kräk som bedrar din syster med nån billig blondin är det ingenting du ska springa iväg och berätta för din syster — däremot ska du låta honom förstå att du vet om det. Ta det lugnt med hoten bara, annars kanske megakorpens säkerhetstjänst intresserar sig för saken. Skulle säkerhetstjänsten ända intressera sig för saken måste du göra det helt klart för dem att du inte sysslar med något som kan vålla dem obehag — låt dem istället veta att du är tillgänglig för jobb. Man vet aldrig.

Om du är tvungen att ta kontakt med en korptjänsteman du inte har en personlig anknytning till måste du ta det lugnt. Ta reda på vart områdets pärmbärare från Imperial går för att ta en drink efter jobbet, glid dit själv och småprata med dem lite (men se för allt i världen till att smälta in med dem — är du sjaskig eller orakad kommer de garanterat att ta dig för en tiggande luffare). En annan variant är att ringa upp en sekreterare i affärsangelägenheter för att sen börja prata om mer allmänna saker — går allting vägen kan du kanske bjuda ut henne. Men framför allt måste du vara försiktig. Hantera megakorpfolk som om de vore rabiessmittade illrar, för deras arbetsgivare är mycket mäktiga och mycket otrevliga och gillar inte att folk håller på och konstrar med deras anställda.

Det sistnämnda gäller i ännu högre grad Brödraskapet. Visst, jag vet att de är våra vänner och att de kämpar för mänsklighetens bästa. Jag har också sett fader Trofast, Brödraskapets Inkvisitor, på biodromerna.

Saken är bara den att verklighetens Inkvisitorer inte alls är som fader Trofast. Bröderna man ser i Katedralerna är visserligen äppelkindade och rara, och de visar Minnesmärkena för små barn och predikar för oss om Kardinalens kärlek till mänskligheten. Vänta dig bara inte att det Andra Direktoratets medlemmar är likadana — annars kanske du plötsligt befinner dig i en blodfläckad cell långt under Lunas gator där du ivrigt erkänner dig skyldig till mer än orena tankar om din sekreterare. Inkvisitorer är heliga krigare som utkämpar ett heligt krig, och de lägger inte fingrarna emellan. Glöm aldrig det. Aldrig nånsin.

Är man bara försiktig kan Bröderna vara oerhört nyttiga kontakter. Brödraskapets inflytande gör sig ju gällande i vartenda hörn av vår värld, det har folk överallt och dess arm är lång. Gör du dem en tjänst glömmer de dig inte. Gör du dem däremot en otjänst lär du inte leva länge nog för att glömma det själv. Av och till kan Brödraskapet ge dig jobb och information, men tro inte att de gör det för din odödliga själs skull. Brödraskapet har alltid sina skäl, även om de inte står klara för dig.



Det är av uppenbara skäl bra att ha kontakt med brottslingar. De kan fixa stulna och därmed billiga bilar åt dig, ansluta dig till tele– och elnäten för en smärre summa, skaffa fram vapen som är omöjliga att spåra, etc. Det enda problemet är att de naturligt nog inte gillar att bli alltför väl kända — många är beredda att döda för att förhindra detta. Råkar du ha några polare sen tiden i Ryker Mountains straffarbetsläger måste du se till att de vet att du kan hålla tyst. Skydda alltid dina källor och nämn aldrig några namn för snuten. Om du snabbt behöver få tag i en brottsling kan vissa mindre nogräknade lagvrängare, före detta snutar eller brottsjournalister kanske hjälpa dig med info. Brottslingar är inte nödvändigtvis busar — det är hårda tider, och många hederliga medborgare har tvingats in på brottets bana.



Till sist några ord om de Mörka Apostlarnas tjänare. Se till att aldrig, jag repeterar, aldrig ha något att göra med dem. Stöter du på minsta spår av Mörker rapporterar du det genast till Brödraskapet. Inte nog med att du har ett rent samvete när du sitter i biktstolen nästa gång, du kan dessutom skapa dig ett namn som nyttig kontakt bland Bröderna. Att inte rapportera förekomsten av Mörker du stött på är i princip detsamma som att lösa enkelbiljett till förhörscellerna. Se alltså till att aldrig ha att göra med Kättare. Det är inte bara ditt liv som står på spel, utan dessutom din själ. Inga pengasummor är värda den risken.

MUTOR

Mutorna har en central plats i frilansarens liv. De är arbetsverktyg precis som pistolerna eller kamerorna. Kom bara ihåg att du måste vara försiktig när du ska muta nån. Du kan inte bara räcka nån en sedelbunt och säga «det här är en muta» — utom i de fall när sedelbunten är den månatliga beskyddarpengen.

Det svåra med mutor är att man aldrig får såra den andres värdighet (fastän det egentligen är just det man gör), och den du mutar får absolut inte tappa ansiktet. De bästa mutorna är de subtila där inga pengar nånsin byter ägare — tjänster mot gentjänster, helt enkelt.

Grundregeln är att om du ska muta nån måste du se till att ditt anbud är värt att anta, att mutan är stor och frestande nog utan att vara så stor att det är uppenbart att du inte har råd med den. Omständigheterna och graden av olaglighet i det du begär speglas naturligtvis i mutans storlek. En polis kan tänka sig att bortse från din felparkering om du «på platsen» betalar en summa som är något lägre än parkeringsboten. Sköter du det bara snyggt kan jag nästan garantera att det funkar — privatsnutar har i allmänhet ingen vidare lön. Megakorpsnutar har bättre löner och har dessutom blivit itutade mer yrkesetik, och de riskerar knappast sin höga lön och sjukförsäkring för din lilla parkeringsmuta. Var försiktig med megakorparnas poliser.

Att komma undan med mord är värre — till och med den sämst betalda polis lär tänka sig för både en och två gånger innan han låter dig gå. Fråga dig själv hur mycket du själv skulle vilja ha för att hålla tyst om liket vid dina fötter — en årslön? Två? Tänk på att du ber nån att riskera arbetsläger eller stolen för din skull. Sockra erbjudandet så mycket du nånsin kan.

Andra former av mutor är vardagsmat i vårt moderna samhälle. Megakorporationer mutar andra firmor (och vice versa) för att få igenom sina anbud. Ofta undertecknas affärsöverenskommelser som inte till fullo tillvaratar nån annans intresse än de två som förhandlat fram avtalet. Den här sortens mutor är storaffärer, och det är nog säkrast att låta advokaterna sköta dem.

Visst, ett lätt uppdrag. Som om någonting de där paranoida typerna på ISC-4 kunde komma på någonsin skulle kunna vara lätt.

Jag undrade vad Taggart hade gjort här egentligen, vad som hade kunnat rättfärdiga en så fullständig förödelse? Och vad krävdes egentligen för att man skulle skicka ut en expertgrupp bestående av före detta Blood Berets för att leta igenom varenda by i området i jakten på en enda man? Rykten gjorde gällande att han hade lett en grupp vapensmugglare på Bauhaus' territorium, att han hade försett rebeller och terrorister med vapen.



Jag undrade också om det bara var ett sammanträffande att just den by vi var på väg till bombades sönder och samman just den morgon då vi skulle ha kommit fram. En fruktansvärd tanke slog mig — om vi hade tagit oss fram lite fortare hade våra svartnade lik också ha kunnat ligga här.

En slump? När jag har att göra med Imperial Security Commands dödliga byråkrater tror jag absolut inte på slumpen.

«Det här leder ingen vart, sarge», sa Curtis via den kodade radiolänken. «Här hittar vi inget — allt är förkolnat.»

MARKNADSFÖRING

Det finns ingenting som heter dålig publicitet om man är frilansare. Se till att få in din annons i tidningar och i telefonkatalogen. Tryck upp en hög visitkort och var frikostig när du delar ut dem. Säg till nöjda kunder att rekommendera dig för sina vänner. Säg till vänner till missnöjda kunder att du är nån annan. Framgång föder framgång, och djungeltrumman kan ofta vara den bästa vägen att nå ut. Har du en polare som jobbar vid åklagarämbetet och ofta får frågan om han vet nån pålitlig man får du helt enkelt se till att du är den pålitliga man han alltid nämner. Glöm bara inte att dessutom se till att han vet att du uppskattar tjänsten. Lämna ett kort vid dina lik efter en eldstrid (om du kan hävda att det var självförsvar) — skandalblaskorna älskar sånt.

VILKA JOBB BÖR DU TA?

Vartenda ett. Precis som det inte finns något som heter dålig publicitet finns det inte heller något som heter «för skitigt jobb» — åtminstone inte när klienten sitter på ditt kontor och ber dig utföra ett. Ta alltid reda på vad de vill, och hur mycket de är beredda att betala. Om det senare skulle bli för hett om öronen, eller om folk börjar dö av akut blyförgiftning omkring dig, kan du alltid backa ur. När du väl åtagit dig jobbet kollar du först av allt upp om det finns några fällor eller hemliga överenskommelser med i bilden. Om så är fallet, och om du inte gillar situationen, lämnar du snabbt tillbaka förskottsbetalningen och drar dig ur det hela. Vid det laget kan du naturligtvis vara så insyltad att nån känner sig tvingad att ta livet av dig. I så fall får du lov att behandla din nästa som han behandlar dig — men se till att göra det först.

Många frilansare vägrar på etiska grunder att utföra vissa uppdrag. Vissa utför till exempel inte lönnmord ens om dessa har rättfärdigats och sanktionerats av en megakorporation. Andra menar att pengar inte luktar, att inget jobb är för skitigt bara betalningen är tillräckligt bra. Jag överlåter åt dig och ditt samvete att sätta gränserna för vad du kan tänka dig att göra, men tänk på att du måste äta också — ibland får man rucka på principerna. (Kom också ihåg vilka det är som skriver lagarna — gör de det för att gagna dig eller sig själva?) Plötsligt en dag kan det stå mellan ditt liv eller nån annans. Racka inte ned på de du anser vara dig moraliskt underlägsna förrän du själv tvingats göra samma val.

Tänk också på att flertalet olagliga uppdrag ger bättre betalt än de lagliga. Om du ska utföra nåt som gör att du får svårt att se dig i spegeln en tid framöver ska du se till att betalningen — ursäkta vitsen — avspeglar sig i detta. Och vad du än gör, glöm inte att folk som vill få andra undanröjda sällan tolererar lösa trådar när fallet skall vara avklarat.

NÄR BUSET KOMMER PÅ BESÖK



Det kommer en dag då du tycker att allt flyter bra. Du har pengar i fickan och sponken i pluntan, och kaffet luktar nästan lika bra som din sekreterare ser ut. Du har precis fixat ett stort uppdrag och har gjort dig ett namn på kuppen. Du är nästan klar med dina avbetalningar och känner dig fri som fågeln och övertygad om att du äntligen har börjat komma nånvart. Livet är en fest.

Det är då du hör ett tjut från kontorets yttre rum och dörren till ditt inre sparkas upp. Tre mycket bistra män i ovanligt välfyllda kostymer som döljer ovanligt stora pistoler står i din dörr. De kommer att vara väldigt artiga och väldigt bestämda, och de kommer att tala om försäkringar. De kommer att tala om riskerna du utsätter dig för i ditt yrke. De kommer att vilja ha pengar — du har till slut kommit tillräckligt högt på karriärstegen för att skakas ned.

Nu har du tre alternativ:

1 Peppra ned kräken
2 Erbjud gentlemännen dina tjänster
3 Betala

Samtliga alternativ är förknippade med vissa problem.

Förutom att slösa med dyr ammunition innebär det första alternativet att du konfronterar den organisation som skickat de tre männen. Det kan bli extremt jobbigt, särskilt om det är en stor och välorganiserad grupp. Om du tänker satsa på att blåsa ur dem skulle jag föreslå att du först kollar hur landet ligger och tänker efter om du tror att du fixar det hela. Om du tror att du kan ordna det, så kör på. Du gör mänskligheten en tjänst och skaffar dig dessutom ett fantastiskt rykte som hårding.

Det kan å andra sidan visa sig att killarna tillhör en organisation som är på tok för stor för en enkel frilansare som du. Du kan då föreslå sammangående och delande av resurser, vilket naturligtvis innebär att du återgått till att jobba för nån annan som girigt förser sig av dina surt förvärvade slantar. Fördelen är naturligtvis att du fortfarande lever.

Dina nyfunna vänner kan dock vara helt ointresserade av sammangående, och du tvingas då ställa dig en svår fråga: kan du se dig själv i spegeln när du rakar dig på morgonen om du ger efter för de där typerna? Svaret blir naturligtvis att du alltid känt på dig att du skulle se bra ut i skägg.

Ett fjärde alternativ är både det svåraste och enklaste: att börja om nån annanstans. Kanske har du nu tillräckligt med deg för att skaffa dig den där lyan på Grand Square? Det kanske krävs ett gäng beväpnade neandertalare för att få dig att fatta att det är dags att röra på sig?

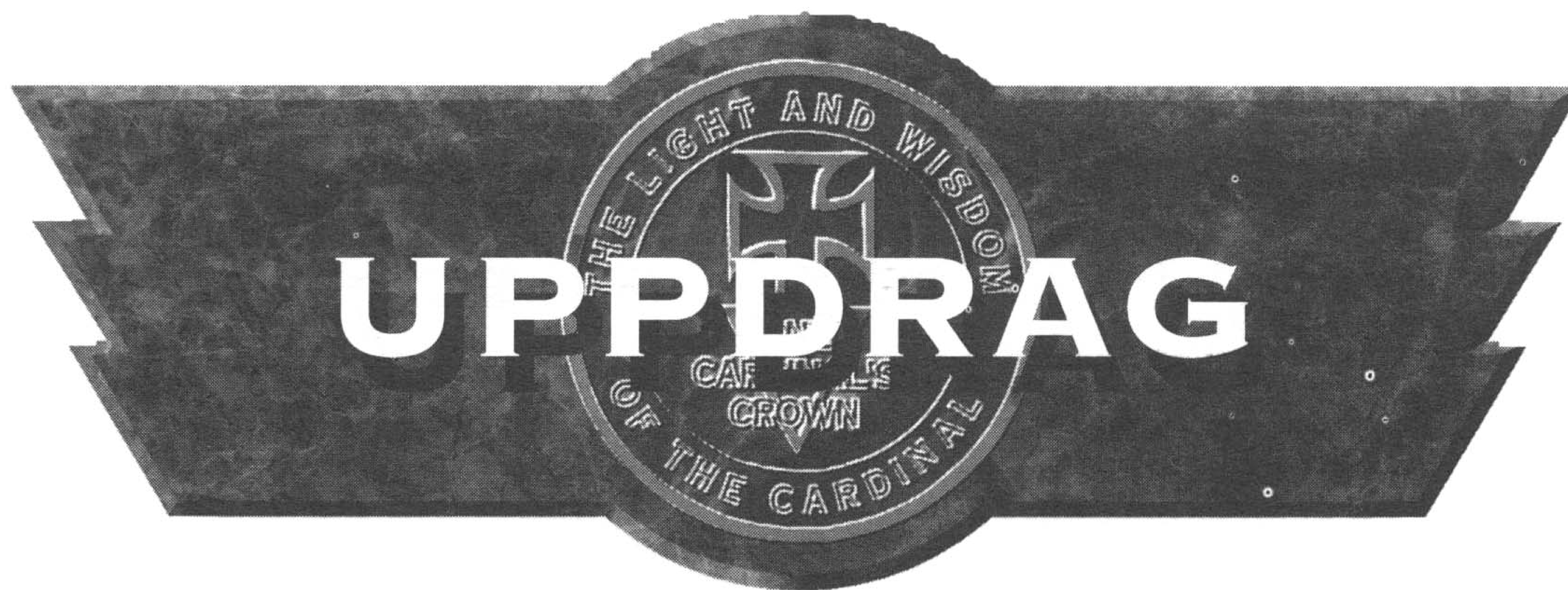
«Kolla kropparna», sade Blain. «Taggart bar en namnbricka.» Det tog tio minuter, men till slut hittade jag en liten silverbricka hängande i en tunn kedja runt ett förkolnat liks

OCH TILL SIST...

...har du som frilansare tre gyllene regler att följa, nämligen:

1 Endast kontant betalning — det är omöjligt att köpa nåt med löften.
2 Se till att få åtminstone 20% i förskott. Du måste ju käka under tiden du jobbar med fallet.
3 Prioritera dina utgifter. Fixa, i fallande ordning; nya kläder, dina anställdas löner, skatter, och hyror.

Följer du de här reglerna kan du inte misslyckas, så stå inte där och glo — ge dig ut och tjäna stålar!



UPPDRAG



Flertalet äventyr för frilansare formas som uppdrag — rollpersonerna kontaktas av nån som behöver deras tjänster. Förhoppningsvis lyckas rollpersonerna också slutföra uppdraget så att de kan hämta ut sin ersättning, men ibland kan deras nästa uppdrag helt enkelt bli att spåra upp en försvunnen klient för att därefter avtvinga denne arvodet. Uppdragen bör vara spännande, intressanta och ska förhoppningsvis ge rollpersonerna möjlighet att använda sig av sina särskilda färdigheter och kontakter. När du som spelledare ska skapa egna uppdrag åt dina spelare bör du alltså tänka på följande:

STRUKTUR

I sin enklaste form följer alla uppdrag samma grundläggande mönster. Spelet börjar med en *inledning* där rollpersonerna ges en bakgrundsbeskrivning och dras in i uppdraget. Så följer en *utredning*, ett förlängt mittparti där rollpersonerna samlar ledtrådar, utkämpar skärmytslingar med motståndare och börjar få ett hum om vad det hela egentligen handlar om. Till slut lyckas rollpersonerna lösa fallet, vanligen i ett våldsamt *klimax* efter vilket merparten av motståndarna är döda, i fängelse eller på flykt.

Inledningen är den svåraste delen. Du behöver en originell vinkling som genast fångar spelarnas intresse — det kan vara så simpelt som att låta Bauhaus-blondinen trippa in på rollpersonernas kontor, brista i tårar och skräckslaget böna om rollpersonernas hjälp. En annan variant är att låta det hela börja med en kulkärve från okända förövare. Rollpersonerna överlever, men inser att nån är ute efter dem, och att de måste ta reda på vem och varför — och det snabbt. Hur du än inleder uppdraget måste du försöka ge rollpersonerna en god anledning att undersöka saken. En förfrågan från Inkvisitionen kan vara ett bra sätt att få igång dem — vem skulle vid sina sinnens fulla bruk vägra att hjälpa Inkvisitionen? Situationen är därmed både lätt tvingande och ytterst hotfull, för om Inkvisitionen är inblandad kan det bara gälla TRUBBEL.

Utredningen kan sammanfattas med ett ord: komplikationer. Det är under detta skede i historien som rollpersonerna steg för steg kommer fram till att saker och ting inte riktigt är vad de verkar, och hinder kommer oupphörligen i deras väg. Bauhaus-blondinens försvunne make visar sig vid närmare undersökning vara en gangsterledare på flykt undan rättvisan. Den försvunna person Inkvisitionen begärt hjälp att finna är en mäktig Kättare, vilket också är anledningen till att Inkvisitionen begär rollpersonernas hjälp: Kättaren skulle kunna ana en Broders närvaro. Gänget som besköt rollpersonerna är en samling psykotiska mördare som jagar människor för nöjes skull, och de fick rollpersonernas namn från telefonkatalogen. Det är nu beväpnade motståndare börjar dyka upp och hota, skada och till och med försöka mörda rollpersonerna.

Slutuppgörelsen kommer när våra hjältar sitter med samtliga pusselbitar och ger sig ut för att lösa det hela. Kanske överraskas de än en gång av nya upptäckter. Bauhaus-blondinen var kanske inte gangsterledarens fru, utan en lönnmörderska utsänd av en annan gangsterfamilj. Kanske lyckas rollpersonerna hitta Kättaren just när denne står i begrepp att slutföra någon magisk och vidrig ritual. Kanske luras de in i en dödlig fälla av de psykotiska mördarna.

Hur som helst bör du ge spelarna en spännande avslutning på det uppdrag du skickat ut dem på. Huruvida det måste vara en våldsam avslutning är egentligen mest upp till dina spelare — om deras medel-FV i skjutvapen ligger över 17 kan du nog räkna med att de vill använda dessa FV:n också.

Eventuella lösa trådar kan användas som inledningar till vidare äventyrande. Blondinen kanske lyckas rymma? Kättarens ritual kanske släpper lös märkliga psykiska krafter som senare hemsöker rollpersonerna? De psykotiska mördarna kanske är resultatet av ännu ett av Cyberchemicals misslyckade experiment? Vem vet?



MOTSTÅND

När du skapar ett äventyr bör du hålla motståndet på en lagom nivå. Försök att skräddarsy saker och ting efter spelargruppens styrka — det är knappast lönt att skicka ut ett gäng journalister och detektiver i strid mot en nefarit i spetsen för ett kompani odöda legionärer. Rollpersonerna kommer i så fall bara att dö knall och fall. Ge dem en ärlig chans att överleva istället — men utan att för den skull låta det bli för lätt heller. Se till att hålla dem på helspänn hela tiden. Låt dem antingen möta till antalet eller beväpning och rustning överlägsna motståndare, men kom ihåg att rollpersonerna måste överleva mötena för att kunna slutföra uppdraget. För övrigt är det inte heller något nöje att få sin rollperson blåst i småbitar så fort han eller hon kliver ut på gatan.Försök också att tillfredsställa dina spelares smak vad gäller handlingen: är de skjutglada kastar du in dem i skottlossningar. Gillar de att lösa pussel och gåtor ger du dem ett problem att sätta tänderna i. Tänk också på att samtliga möten inte nödvändigtvis måste vara av våldsam natur, att inte alla motståndare är enorma biffar med rykande gevär. Motspänstiga korporationstjänstemän, besvärliga klienter som hela tiden blandar sig i utredningen och värdelösa medhjälpare kan också utgöra intressanta problem under en utredning.

Vad du än gör måste du hela tiden sträva efter att låta samtliga rollpersoner spela viktiga roller. Ge spelarna möjlighet att använda sig av sina rollpersoners särskilda färdigheter och visa sina kunskaper. Se till att alla är med och har en uppgift att fylla, så blir alla nöjda och spelet roligare.

hals. Taggart. Han måste ha försökt komma i skydd när han hörde planen närma sig. Jag försökte att inte tänka på hurdan hans sista stund i livet måste ha varit. Jag visade namnbrickan för Blain, som log ett snabbt och bistert leende, slet loss namnbrickan och gav order om förflyttning.

Det var bara något hundratal meter kvar till djungeln när jag hörde ljudet av helikopterrotorer. Jag vände mig om och såg ett antal bepansrade Dragonflies sänka sig ned ur skyn, och jag såg små jordkaskader runt Magillans fötter innan jag hörde skotten. Jag kastade mig i en desperat sprint mot den skyddande djungeln, men inte snabbt nog för att undgå att se hur karln sköts i småbitar. Svetten rann i floder nedför ryggen på mig. Hela tiden väntade jag mig att när som helst känna hur ben och vävnad slets sönder när en grovkalibrig kula slog igenom min rustning. Jag dök de sista metrarna, kastade mig som en simmare ned i den gröna undervegetation som redan hade vuxit upp i djungelns utkant.

I öronmusslan hörde jag de övriga gruppmedlemmarnas tonlösa röster ge lägesrapporter. Jag hörde hur Blain med lugn röst gav order, och jag hörde hur deras Invaders besvarade elden.

Nåt slags instinkt fick mig att hålla radiotystnad, för jag anade att någon hade förrått oss. Jag låg kvar på mage och slingrade mig fram som en orm genom den fuktiga massan av halvt ruttnade löv. Ormbunkar piskade mig i ansiktet.



UR MICHAEL MCBRIDES DOSSIER

Ovan mig for en flock fåglar upp, skrämda av det plötsliga stridslarmet.

Jag fortsatte att höra gruppen via stridsradion och rekonstruerade striden för min inre syn. Thompson och Cleary låg i skydd, nedhållna av fientlig eld, bakom ett nedfallet träd. Av dånet från Thompsons lätta Destroyer-spruta kunde jag uttyda att han försökte sälja sig så dyrt som möjligt, och av allt att döma lade han ned hela sin själ i det. Blain försökte återsamla gruppen cirka trehundra meter till höger om mig.

Jag stelnade till mitt i en rörelse när en grupp Venusian Rangers i dödskallemasker, tysta som andeväsen rusade fram längs stigen i riktning mot vapenknattret. Deras vita rustningar fick dem att se ut som spöken som stigit upp ur askan efter

För att få fart på dina små grå vad gäller egna uppdrag får du här något vi i vår tur fått ur Frilansare Michael McBrides dossier. Här får du inte bara tips på hur ett uppdrag kan struktureras, utan också på hur rollpersonerna kan göra för att lösa det.

MITT KONTOR BRINNER UPP

«Jag visste att det skulle bli trubbel när Bröderna hörde av sig. Inkvisitor Kane ville träffa mig så snart som möjligt. I hela fem sekunder funderade jag på att säga nej, men eftersom jag aldrig varit så intresserad av att se de där blodstänkta cellerna under Lunakatedralen tog jag en taxi dit. Det är en liten regel jag har — att hålla Brödraskapet på så gott humör jag nånsin kan.

De visade in mig i en meditationscell där Inkvisitorn satt och väntade på mig. Han gav mig en dossier. Hitta den här personen åt oss, sa han. Det var allt — mötet var över.

Dossieren gav en grov bild av personen, inte mer. En viss Lucius Theroux' namn, ålder och senast kända adress och en kort personbeskrivning. Alltihop präntat på det där tjocka papperet Brödraskapet använder, och överst på var sida grinade Inkvisitionens sigill mot mig. Bara synen av det gjorde mig nervös.



Jag ringde kontoret och satte fart på fotfolket. Icepick stack iväg till Arkiven för att kolla Theroux' papper medan Bruiser kontaktade sina gamla polare på Saknade Personer. Jag började undra vad jag hade gett mig in på. Jag kollade adressen, men naturligtvis fanns det ingen där. Det hade gått veckor sen Theroux hade varit där sist. Jag snackade med grannarna, som tyckte att han var en underlig typ — och han hade tydligen varit ovanligt underlig den sista tiden. Han hade köpt nåt slags jadeamulett, och flera grannar svor på att de hade sett honom smeka den och till och med snacka med den. Varenda granne jag snackade med sa samma sak: Theroux var en dåre. Till slut, på femte våningen, hade jag äntligen lite flyt. Killen var amatörfotograf och hade plåtat allt och alla i grannskapet, och visst hade han ett foto på Theroux som snackade med sin amulett. Killen tyckte att Theroux såg lite märklig ut — och visst gjorde han det. Medellång, silvervitt hår, fårat ansikte, klara ögon med stickande blick. Runorna på amuletten gjorde mig obehaglig till mods.

Jag kollade läget med Icepick, och enligt papperen på Arkivet hade Theroux en syster. Icepick hade snackat med henne, och hon påstod att hon inte hade träffat sin bror på åratal, men Icepick tyckte att hon verkade skraj. Han hade lämnat firmans visitkort ifall hon skulle ändra sig och vilja snacka med oss, och när han gick därifrån kikade han in genom fönstret — systern hade kastat sig på luren och ringt nån. Bruiser hade däremot inte fått upp minsta spår. Vi kom överens om att ses på kontoret för att försöka komma på vad vi skulle göra — ska jag vara helt ärlig hade jag inte en susning.

När jag kom till kontoret såg jag nåt slags äckliga gröna flammor där inifrån, men dörren var så sabla varm att jag inte hade en suck att närma mig den. En kort sekund tyckte jag att jag såg silhuetten av en människa mitt i det gröna eldsskenet, men trodde inte att det kunde vara möjligt. Ingenting kunde väl överleva ett sånt inferno — eller? Jag slet åt mig en brandsläckare och försökte göra nåt åt branden, men lyckades inte släcka en minsta flamma — inte ens brandkåren som kom i full karriär med skramlande stegbilar och hjälmarna på sniskan lyckades få slut på eländet.

Men så försvann flammorna lika plötsligt som de hade blossat upp, och jag tyckte mig skymta nån rusa ut ur kontoret. När jag kollade närmare såg jag glödande fotspår omgivna av små gröna bränder som snabbt dog bort inför mina ögon. Jag hade alltså inte mycket till val — det var bara att följa dem innan de dog ut. Icepick och Bruiser hakade på trots att de var hyfsat nervösa.

Fotspåren ledde nedför trapporna och ända ned i byggnadens källare, och därifrån vidare ned i det nätverk av urgamla tunnlar som löper under stan — ett arv från den nästan bortglömda tid när det varken fanns luft eller värme. Vi slet fram ficklamporna och fortsatte ut i labyrinten med ordet «fälla» blinkande i röd neon för våra inre ögon.

Anfallet var lika överraskande som fruktansvärt. Du har kanske hört ryktena som går om stammar av muterade kannibaler som håller till där nere? De är inte bara rykten. Halvnakna vildar med filade tänder och vilda blickar kastade sig över oss, och mitt ibland dem stod Lucius Theroux och drev på dem.

Det blev ganska stökigt. De var många gånger fler, vi hade många gånger bättre vapen. Till slut lyckades vi slå ut flertalet av dem. Resten flydde — däribland Theroux. Icepick var illa skadad, så vi hade inte en chans att ta upp jakten. Det var bara att kravla upp i dagsljuset igen.

Jag kallades tillbaka till Katedralen igen. Inkvisitorn lyssnade tigande till min berättelse, och jag önskade hela tiden att jag hade kunnat se hans ansikte så att jag hade haft en chans att gissa mig till vad han tänkte. Till sist räckte han mig helt enkelt bara ett kuvert med en check utställd på Kardinalbanken på Luna — 35.000 kardinalsspänn.

Pengarna täckte utgifterna för reparationerna på kontoret och Icepicks läkarvård — men inte mer. Jag undrade hur Inkvisitorn kunde veta det — och jag undrade också om jag skulle stöta på Theroux igen.»



BRUISER KVADDAR NÄSTAN BILEN

«Det verkade vara ett solklart och enkelt fall. Klienten var en pantad nolla som fått sin bil stulen, och han ville få tillbaka den — eller för att vara mer exakt ville han få tillbaka portföljen som låg i bilen när den stals. Jag frågade vem han jobbade för, och när han svarade Capitol vägrade jag nästan åta mig fallet. Det är inte lönt att ge sig in i leken med de stora killarna. Varför inte bara rapportera saken till Capitol Security? föreslog jag hjälpsamt. Kräket bleknade och jag fattade vad det rörde sig om, så jag sa åt honom att om han ville att jag skulle fixa bilen och portföljen åt honom fick han klämma ur sig sanningen.

Han började nästan grina. Portföljen innehöll viktiga ritningar som han tagit med sig hem för att fortsätta jobba med i lugn och ro — problemet var att ritningarna var av den sorten som absolut inte fick lämna kontoret. Fick Capitol veta vad som hade hänt skulle han få sparken eller råka ännu värre ut. Hans berättelse stank värre än veckogammal fisk, men de tio lakan han på rak arm erbjöd mig rensade luften på ett härligt sätt. Jag tänkte i mitt stilla sinne att det inte var mitt problem om min klient pysslat med lite industrispionage vid sidan om och gått och blivit blåst. Jag hade dessutom rätt ont om pengar vid tillfället.

Jag skickade ut fotfolket, Icepick för att kolla upp biltjuvarna och Bruiser halvskumma bilförsäljare för att leta upp en bil som passade in på klientens beskrivning. Själv snackade jag med några killar man skulle kunna kalla skurkar om man är typen som gillar att bli beskjuten. För att göra en lång historia kort hittade vi bilen. Vi pratade lite allvar med försäljaren, som i förtroende läspade fram adressen till killen som sålt den till honom. Vi stack iväg till lägenheten och hittade biltjuven iförd en splitterny Bauhauskostym drickandes champagne ur en dyr blondins sko. Vi frågade killen om portföljen. Bruiser fick fråga om några gånger, ganska hårt, och till slut berättade han att han inte hade trott sina ögon när han hade öppnat den. Ritningar med Capitols logo. Med hjälp av en hälare sålde han rasket till Bauhaus. Jaha. Det var det, tänkte jag. Aldrig att jag ger mig på en megakorp.

På väg tillbaka till kontoret gled en svart Bauhaus-sedan upp bredvid oss. Killarna i bilen hade riktigt snygga kostymer — och matchande Panzerknackers de gärna demonstrerade för oss. Bauhaus' säkerhetstjänst. Jag svor för mig själv att jag skulle skjuta kulorna av den där förbannade biltjuven om jag kom levande ifrån det hela. Kräket måste ha ringt Bauhaus i samma sekund som vi lämnade lägenheten. Vi lekte indianer och vita hela vägen till West Sector Bridge, och det såg brunt ut till dess Bruiser vräkte runt ratten och tvingade sedanen genom räcket. Vi såg på medan bilen föll ned i den bråddjupa cementravinen mellan skyskraporna. Hela vägen. Det dröjde en bra stund till dess den tog mark där nere och de vackra eldrosorna slog ut i full blom.

Jag visste att jag skulle dö. Vill en megakorp att man kilar vidare kan man lika gärna måttbeställa kista. Jag försökte desperat att komma på en utväg, och när jag till slut fått ihop en plan som var så sjuk att den helt enkelt måste funka ringde jag upp major Strasser på Bauhaus' lokala säkerhetsavdelning. Jag la fram mitt förslag. Till min förvåning lyssnade han på vad jag hade att säga.

Allting ordnade sig faktiskt till slut. Min klient fick tillbaka ritningarna från Bauhaus. Han lyckades till och med behålla jobbet. Jag, Icepick och Bruiser klarade oss undan med livet i behåll, och major Strasser fick en ny agent på det lokala Capitolkontoret. Han la upp 70.000 kardinalsspänn för att vi ordnade affären, och jag fixade alltihop utan att ens tumma på tystnadsplikten gentemot min klient. Jag berättade bara för honom att hans enda chans att få tillbaka ritningarna var att knacka på hos Strasser. Majoren har hela mötet på video, men jag kan inte ens förmå mig att tycka synd om klienten.»

EN HANDFULL EX-KOLLEGOR DÖR

«Jag hade hört talas om Översten förut. Han var berömd redan när jag gick med i Blood Berets — han hade lett ett antal lyckade operationer mot den Mörka Legionen på Venus, inklusive det anfall som förstörde Valpurgius' citadell. Han hade belönats för det av Högvördigheten själv, så jag blev förvånad när han kontaktade mig — jag hade ju lämnat Imperial under mindre trevliga förhållanden. Jag blev ännu mer förvånad när han berättade varför han hade kontaktat mig.

Han ville att jag skulle leta upp en samling artefakter han och hans män hade hittat i citadellets ruiner, totalt fem objekt. Han gav mig en lista på ägarna och bad mig leta upp dem och fråga vad de ville ha för objekten. Jag var misstänksam. Vem ville ha saker som hittats i ett citadell? Varför behålla såna saker? Och varför ville Översten ha dem?



Bra frågor, svarade han, och fick mig utan att egentligen säga det rakt ut att tro att han jobbade för ISC-4 och att det hela var en del av en större utredning. Visst lät det underligt nog för att hamna på Fyrans bord, så jag beslutade mig för att tro på de 10.000 kardinalsspännen Översten erbjöd mig.

Icepick och Bruiser tog upp sökandet och hittade soldaterna utan problem. Allihop fanns i Luna. Jag satt i telefon och på tuben kors och tvärs över Luna hela dan. Jag snackade med varenda en av dem, och ingen ville släppa ifrån sig sina troféer — de ville inte ens snacka om dem eller hur de fått tag i dem. Det blev bara underligare och underligare, så jag hälsade på Översten på Imperial

den döda byn. Jag skulle ha kunnat meja ned dem med en snabb kulkärve, men till vilken nytta? Jag hade ju ingen aning om hur många fler som kunde tänkas följa efter dem.

Hjärtat bultade. Ryggen var dyblöt av svett. Jag räknade till tio och tvingade mig själv att sätta fart. Jag såg en glimt av något vitt i ögonvrån, kastade mig tvärs över stigen och landade med en rullning. En kulsvärm sprätte upp små jordkaskader på den plats jag nyss hade legat.

Jaha, då var det slut med smygandet och tystande då, tänkte jag och slängde iväg en eldstöt med Invadern. En man skrek till och föll ihop, och jag rusade hopkrupen bort genom undervegetationen i ett försök att komma så långt som möjligt innan man tog upp förföljandet. De var alldeles för många att ge sig in i strid med, och om jag skulle få reda på vad som hade hänt här idag måste jag ju hålla mig vid liv. Jag halvt om halvt sprang, halvt om halvt kanade nedför en lång sluttning medan jag grep efter lianer och trädgrenar för att dämpa farten. Jag tappade Invadern och fotfästet, for rullande nedför resten av sluttningen och kom mörbultad på fötter — bara för att mötas av tiotalet AG-17:or.

Dödskallemaskerna såg oberörda ut, men jag visste att jag bara var en hårsmån ifrån döden. En kort sekund funderade jag på att försöka kasta mig efter Invadern — en mycket kort sekund.

«Skjut inte», sa jag istället. «Jag ger mig.»

— — —

Cellen var lika liten som mina blåmärken var enorma. Jag hade blodsmak i munnen. I luften låg den tunga lukten av det desinfektionsmedel som använts till att skölja bort blodfläckarna på cellväggarna. Bauhaustyperna ser helst till att allting hålls snyggt och effektivt. Jag



Grand Hotel senare samma kväll. Jag berättade de dåliga nyheterna, men han backade inte utan sa att han skulle snacka med killarna själv. Kanske skulle de lyssna på honom, sa han. Jag gav honom adresserna, inkasserade arvodet och stack.

Dagen efter kom Icepick med obehagligheter. Det första namnet på listan jag gett honom tillhörde numera en död man — den stackars saten hade kastat sig under ett tåg på vägen till jobbet. Jag fick en obehaglig känsla i maggropen. Jag ringde Grand Hotel, men Översten var ute, så jag ringde resten av namnen på listan — bara en av dem svarade. Jag kastade mig iväg hem till honom, men han vägrade fortfarande snacka — trots att han såg ganska skärrad ut. Jag lekte med tanken på att banka sanningen ur honom, men eftersom han varit en Blood Beret kunde han lika gärna han bultat mig sönder och samman. Han såg inte förvånad ut när jag berättade att hans polare hade dött.

Vi kunde inte göra annat än att sitta och vänta. Vi väntade fortfarande när det blivit mörkt. Telefonen ringde. Det var Icepick som berättade att nummer två på listan hade dött, tydligen i hjärnblödning. En stund senare ringde Bruiser — nu hade trean lämnat in i en bilkrock. Jag föreslog soldaten att vi skulle cirkulera, men han vägrade och jag fick sitta kvar där och känna mig skyldig. På nåt sätt visste jag att det var jag som var skulden till allt det här. Jag kollade att pistolen var ok och väntade på det ofrånkomliga.

Det inträffade. Gasljuset blinkade till och jag kände ett vinddrag när dörren slets upp. Jag öppnade eld, och såg i skenet från mynningsflamman nåt stort och mörkt och fruktansvärt. Det gjorde en gest åt mitt håll och en våg av kraft väkta mig tvärs över rummet. Allt blev svart. När jag vaknade till liv igen hade nån dekorerat om väggarna — med blod. Det gömda kassaskåpet var uppslitet på vid gavel, och vad det än var som hade legat i det var borta. Den före detta soldaten låg ihopsjunken på golvet — före detta i dubbel bemärkelse. Sakta gick det upp för mig att ringandet i öronen faktiskt var telefonen. Det var Icepick. Nummer fem levde fortfarande, och var dessutom redo att berätta vad det hela handlade om.

Mörbultad och blodig segade jag mig iväg och kom fram samtidigt som Bruiser. Nummer fem skakade och stammade och verkade skamsen och rädd. Han sa att han hade sålt sin artefakt till Översten, och därigenom brutit den ed han och hans kamrater hade svurit för tjugo år sen. Långsamt och tonlöst berättade han för oss vad som egentligen hade hänt i Valpurgius' citadell.

De hade kämpat sig in till dess allra mörkaste inre där de hade drabbat samman med nefariten själv. De lyckades förstöra den artefakt som var hans kraftkälla och kunde därefter driva bort den — men de hade känt en mystisk dragning till de pulserande resterna av saken. De fascinerades av den, för den var överjordiskt vacker, och nånting fick dem att ta den med sig. De var inte helt ärelösa, för de svor dyrt och heligt att se till att hålla den i säkert förvar. Var och en skulle hålla sin del undangömd, och de skulle aldrig nånsin sammanfoga delarna. Det skulle vara deras trofé, ett minne av deras seger över Mörkret — åtminstone var det vad de hade intalat sig själva. I själva verket hade allihop åtrått de andras delar, men utan att nånsin försöka få tag i varandra och än mindre delarna. De hade lyckats bevara sin viljestyrka när allt kom omkring, men nu verkade det som om Översten tänkte sammanfoga Valpurgius' kraftkälla.

Mannen visade oss en fraktsedel. Hans del av artefakten var på väg till Victoria i asteroidbältet.

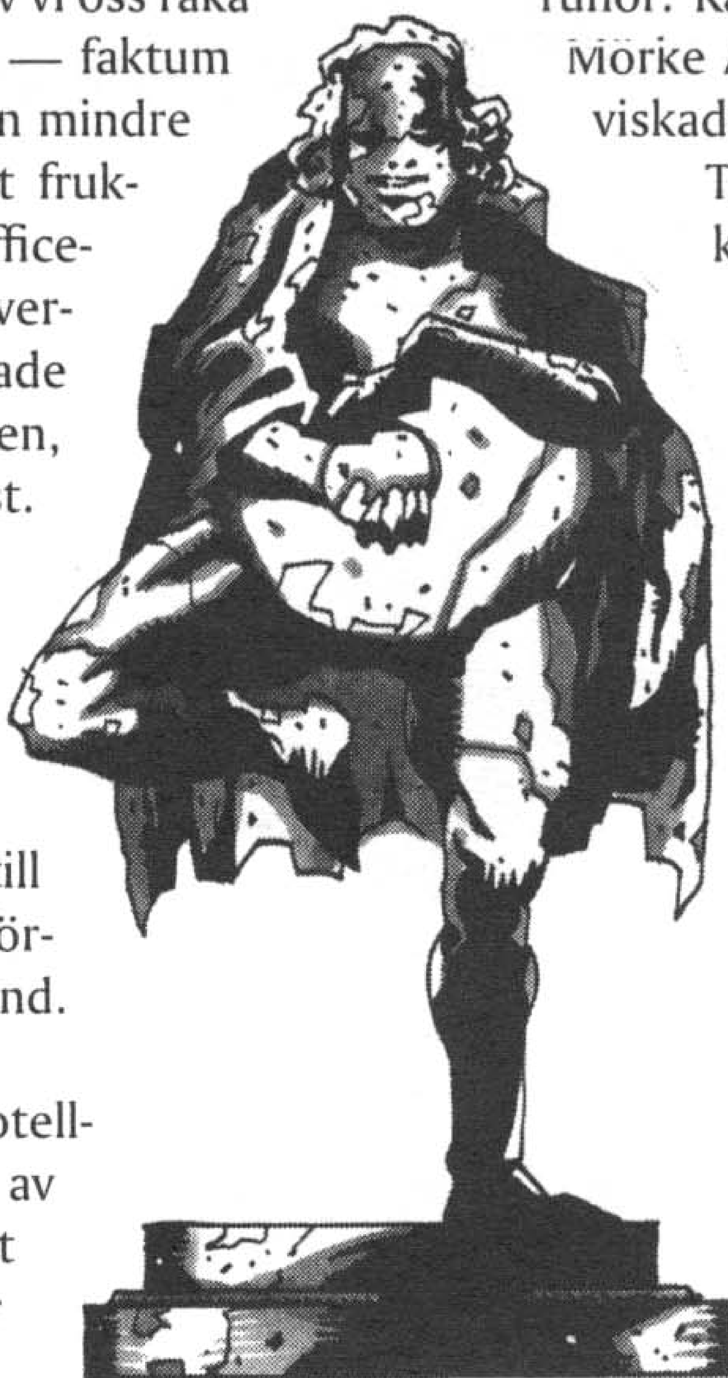
Det fanns bara en sak att göra — jag ringde Inkvisitor Kane. Den gamle soldaten fördes ned i de där blodstänkta cellerna under Katedralen. Kane sa åt mig att packa en resväska, eftersom han och jag skulle ta en tur till Victoria — han behövde hjälp av nån som kände området. Jag behövde verkligen checken på 75.000 han gav mig för att täcka mina utgifter, men jag visste att det knappast skulle vara värt det. Det här kunde gå precis hur illa som helst, eller lite värre. Jag tog vägen förbi den Vise, en gammal helig Mishiman jag känner. Jag köpte en urgammal helig symbol av honom och gjorde nåt jag inte hade gjort på mycket länge. Jag bad.»

JAG BRÄNNER MIG PÅ BRÖSTET

«Resan från Luna till Asteroidbältet gick utan problem. Det var länge sen jag hade varit där, men det hade inte ändrats värst mycket. Imperial har alltid varit ett ytterst konservativt samhälle. Jag ringde några samtal till gamla kontakter, Inkvisitorn hälsade på sina Bröder och så gav vi oss raka vägen till Överstens hem. Han var hemma — faktum var att han inte ens hade lämnat sängen, än mindre hemmet, på en månad eftersom han varit fruktansvärt sjuk. Jag talade med den gamle officeren, Inkvisitorn lyssnade och sa sen att Översten talade sanning. Vem det än var som hade tittat in på mitt kontor var det inte Översten, bara nån väldigt lik honom. Vi hade kört fast.

Jag fick en idé och gav mig ut till rymdhamnen, där jag i timmar snackade med resgodsfolk och taxikillar. Ljuset var med mig — jag hittade chauffören som hade kört Överstens dubbelgångare in till stan, och för 1.000 kardinalsspänn lyckades han till och med komma ihåg till vilket hotell. Det förvånade mig inte det minsta att det var Grand. Jag ringde Kane, och vi gav oss av.

Vi brakade in genom dörren till hans hotellrum med dragna vapen och ett halvdussin av Brödraskapets elitsoldater i hälarna. Det hjälpte inte, fågeln var utflugen. Kane var rasande och satte igång med att systematiskt riva rummet. Belöningen kom snart i form av en skiss över den sammanfogade artefakten som låg gömd i en skrivbordslåda, en bild på en fet man som höll en glödande kula täckt av snirkliga runor. Kane blev märkligt tyst. Skissen föreställde den Mörke Aposteln Semai hållandes Löftenas kristallkula, viskade han hest. Det hela var värre än han hade trott.



Trötta och arga återvände vi till Brödraskapets kloster.

Jag sov inget vidare den natten, och mina mardrömmar var fyllda av feta män som bar glödande kristaller som utlovade omöjliga skatter. Jag såg obehagliga bilder av Översten i mörka tunnlar och urgamla kammare. Jag vaknade till ljudet av automateld.

Det var upplopp ute på gatan. Utan förvarning fylldes jag av en plötslig och märklig vrede, och jag kände att jag ville ut på gatan och gå med de andra. Jag grep om den heliga symbolen jag hade köpt innan resan till Victoria, och ilskan ebbade sakta ut. Nere på gatan nådde våldet däremot nya höjder — Hennes Högvördighets soldater mötte som vanligt upploppet med återhållsamhet. Jag rusade ut i korridoren där jag mötte Kane. Han sa att upploppet hade onaturliga grun-

var övertygad om att de, när de väl fått ur mig den information de ville ha, skulle göra sig av med mig på ett snyggt och effektivt sätt.

Jag tvingade mig själv att komma på fötter, att få igång kroppen igen. Jag försökte förstå vad som hade hänt. Någon hade förrått oss, så mycket stod ju klart — men vem? Jag hade mina misstankar. Synd bara att jag inte skulle få någon chans att agera utifrån dem.

Dörren öppnades. Jag ryckte till, helt övertygad om att min tid hade kommit. Jag blev förvånad när jag såg att det var Blain — då hade jag alltså rätt. Det var han som hade lett oss i fällan, han som hade fört gruppen till dess undergång. Det var alltså Blain som hade jobbat för Bauhaus.

«Varför?» var allt jag kunde komma på att säga. Faktum var att jag verkligen ville veta vad det var som kunde förmå en före detta Blood Beret att förråda sina kamrater.

«Fort», sade han. «Sätt på dig det här. Vi måste ut härifrån.» Han slängde till mig en Bauhaus-uniform som faktiskt nästan passade.

Jag var nära att inte röra mig ur

der, att det orsakades av en utanförstående kraft. Han behövde inte rita några skisser eller visa några diagram för att jag skulle fatta vem som låg bakom det hela. Jag följde Inkvisitorn ut på de kaotiska gatorna.

Kane ledde oss genom den vrålande mobben tills dess vi kom fram till en jättelik ingång till ett gruvkomplex, en plats jag vagt mindes från min mardröm. Vi gav oss ned i djupet länga märkligt bekanta gångar, förbi enorma rör, under gigantiska ledningstrummor, och kom ut i en mörk grotta långt under marknivå. Översten väntade på oss med statyn i handen. Jag sköt honom i huvudet, men han skrattade bara högt och så virvlade liksom hela hans kropp till — och framför oss stod en gigantisk och vidrig nefarit. Kane uttalade dess namn: Valpurgius. Mörkervarelsen vrålade hånskrattande att den länge hade väntat på att få utkräva sin hämnd på den megakorporation som hade förstört dess citadell. Översten hade förstört nefaritens hem, nu skulle den förstöra Överstens. Det skulle ha låtit som rena snacket om jag inte hade sett hur det stod till uppe på Victorias gator. När den nu äntligen hade återfått sin artefakt var nefaritens makt fruktansvärd, och jag var helt övertygad om att jag skulle dö. Då glömde jag förstås bort Kane.

Jag kände ett plötsligt ryck när Inkvisitorn tog hjälp av Konsten. Nefariten svarade, och enorma energifält for fräsande fram och tillbaka genom luften. Jag tog noggrant sikte på statyn, men Valpurgius anade oråd och jag dränktes i en våg av grön eld. Den Heliga symbolen på mitt bröst kändes vitglödgad mot mitt bara skinn, men jag överlevde och tryckte av skottet. Nefariten stapplade skrikande bakåt. Kane mässade en Formel och monstret började ruttna bort inför våra ögon. Jag satte några extra kulor i det för säkerhets skull.

Jag återvände från Victoria med Kardinal Victor Rubicus' välsignelse, 150.000 kardinalsspänn och Brödraskapets Heliga symbol inbränd på mitt bröst. Den Heliga symbolen jag köpte innan jag lämnade Luna hade smält och bränt sig in i min bröstkorg — ärret kommer att finnas kvar tills jag dör.»



MIN POLARE DÖR

«Jag visste att jag hade trubbel att vänta när major Strasser dök upp på kontoret. Han var artig och kyligt belevad som bara en Bauhausaristokrat kan vara. Han pratade om min före detta klient, Capitolkillen som hade fått sin bil stulen. Jag tyckte inte att det lät som om samtalet var på väg att bli vidare trevligt, och sa så till Strasser. Han låtsades inte höra mig.

Vår gemensamma vän började bli nervös, sa Strasser. Han var övertygad om att Capitols säkerhetstjänst var honom på spåren. Man undersökte hans avdelning, och det var förmodligen bara en tidsfråga innan han avslöjades. Eller snarare avslöjade sig själv i sin fruntimmersaktiga panik, som Strasser elakt tillade. Vår gemensamma vän ville alltså räddas från Capitol. Jag frågade Strasser vad jag hade med det att göra. Han berättade.

Vår vän skulle försvinna. Bauhaus skulle omplacera honom eftersom de har för vana att behandla sina agenter väl, och dessutom ville slippa den besvärliga situation som skulle uppstå om Capitol avslöjade mannen på plats. Jag skulle alltså kontakta killen, ta honom till ett säkert gömställe och sitta barnvakt till dess transport till Heimburg kunde ordnas.

Varför just jag? undrade jag. För att vår vän kände mig en smula och litade lika mycket på mig — men mer än på andra. Han visste att jag inte skulle vara en del av nåt trick. Strasser satt och sa allt det här utan att ens blinka, men jag visste vilket det egentliga skälet var. *«Det känner vi inte till nåt om»*. Fick Capitol tag i oss hade jag inga anknytningar till Bauhaus — visserligen skulle båda sidor mycket väl veta vad som gällde, men då kunde de låtsas att de inte gjorde det. Ingen behövde förlora ansiktet. Jag sa till Strasser att jag inte gillade det hela, att jag inte var intresserad. Han svarade med att fråga om 250.000 kunde få mig att tänka om.

Icepick vägrade ha med det att göra, så Bruiser fick täcka mig istället. Han fixade fram två pålitliga och tystlåtna polare också, Stilletto Bob och Highwayman. Vi hämtade klienten sent en kväll utanför hans hyreshus och körde ut till en säker lägenhet ute i Omkretsen. Jag körde klienten medan de andra följde efter i en vanlig sedan, och såvitt vi kunde se följde ingen efter oss.

De följande dagarna var de värsta jag nånsin upplevt. Varenda gång jag hörde fotsteg i korridoren tänkte jag på Capitolagenter, och när jag såg zeppelinare glida förbi ovanför fönstret föreställde jag mig horder av Free Marines



fläcken, eftersom jag misstänkte att det hela bara var en ny fälla. Jag skulle gälla för spion skjuten under flyktförsök, men handling var trots allt att föredra framför passivitet. Dessutom förde mig varenda steg närmare Blain, och om han förrådde mig en gång till skulle jag åtminstone ha chansen att döda honom med mina bara händer. Han måste ha sett glimten i mina ögon, för han höjde pistolen.

«Tänk inte ens på det», sade han.

Vi klev ut i korridoren. Jag hajade till när jag såg vakten — han låg i ett hörn med huvudet i en märklig vinkel. Vi fortsatte snabbt vidare.

«Varför?» frågade jag honom igen.

«De har velat få tag i Taggart i flera år. Han smugglade in vapen på Bauhausterritorium.»

«Och?»

«Terroristattacken för två år sedan — den när min fru och barnen dog.»

Plötsligt förstod jag vart det barkade. «Det var Taggart, eller hur?»

Han nickade.

«Och det var därför du anmälde dig som frivillig att leda uppdraget.»

«Jag ville få reda på var han fanns.»

«Men varför flygattacken?»

«Det var inte min idé — jag ville ta livet av honom med mina bara händer. Det kan inte ha varit Bauhaus heller, för om de hade velat ta livet av mig skulle jag ju inte ha varit här nu.»

«Men det var du som ropade in Venusian Rangers.»

Han skakade på huvudet. «Nope. Vi hade en överenskommelse. De ville få tag i Taggart levande, men jag hade inte en tanke på att överlämna honom till dem. Det var honom jag ville åt — tanken på att



få ta livet av honom är det enda som hållit mig liv. De kom för att undersöka vad som hade hänt i byn, och så gick det som det gick.»

Vi skyndade uppför trapporna mot byggnadens tak. Ingen försökte stoppa oss. Vem var det som hade genomfört flygattacken om det inte hade varit Bauhaus? När jag steg ut i den fuktiga nattluften insåg jag det. Taggart hade blivit avfälling och Fyran hade godkänt att skicka Blain efter honom — de måste ha vetat hur det låg till. Blain höll på att förlora greppet och visste att ISC stod bakom den terroristattack som slitit hans fru och barn ifrån honom. Han hade ingått en överenskommelse med Bauhaus för att komma åt Taggart. Jag hade helt enkelt hamnat i en obehaglig röra av ett antal underrättelsefiaskon. Jag undrade hur det var med de andra, och jag undrade över tidpunkten för flyganfallet. Fyran skulle ha slagit ett halvdussin flugor med en smäll och Bauhaus skulle få skulden.

Nedanför oss bredde lägret ut sig, ett typiskt Bauhausfort — cement, taggtråd och skyttegravar överallt. Det fanns säkert minfält där ute också. På taket stod helikoptrarna tankade och klara. Jag klev in och satte igång att förbereda flygningen. Blain klev ur helikoptern igen och försvann tillbaka nedför trapporna. Det var det sista jag såg av honom. Han var en underlig man, och jag undrade varför han hade räddat mig. Jag frågade honom.

«Du sade att det var synd om barnen», svarade han. Jag drog styrspaken mot mig och helikoptern for upp mot natthimlen. Någon minut senare såg jag ett enormt ljussken bakom mig, ungefär som om någon skulle ha detonerat en laddning sprängdeg i ammunitionsdepån. Jag gav full gas. Natten var kolmörk och jag hade långt hem.

strömma ner på taket. Jag lyssnade på radio och väntade hela tiden på att få höra om Capitols jakt på klienten — och mig. När helvetet till slut brakade loss märkte jag förstås inte ett dugg förrän dörren sprängdes och Capitolsoldaterna stormade in. Det var instinkt som fick mig att kasta mig ner på golvet, och träning som gjorde att jag höll andan. Bruiser vräktes omkull med bröstet fullt av kulhål, Highwayman segnade ned med blodet sprutande ur sin söndertrasade arm. Jag rullade in bakom soffan och slet ut sprinten ur handgranaten jag hade sparat just för ett sånt här tillfälle, kastade den och hörde soldaterna skrika. Jag kom på fötter och blåste hål i den tunna gipsväggen med min Invader, rusade genom nästa lägenhet och ut i korridoren och mejade ned två soldater i farten. Det var inte lönt att ta brandtrappan, den var med största säkerhet bevakad, så jag kastade mig istället ned i källaren och det nätverk av tunnlar jag visste att den mynnade ut i. Jag stannade där nere i två dagar innan jag vågade mig upp igen.

Jag ringde Strasser, som berättade att klienten hade ringt sin flickvän. Naturligtvis spårades samtalet. Jag förbannade den idioten till klient och stack tillbaka till kontoret. Jag hoppades att Capitol inte skulle göra sig besväret att krossa en liten frilansare nu när de hade fått det de var ute efter. Jag var glad åt att Bruiser och hans polare var döda och inte kunde avslöja mig, och jag hatade mig själv för det.»

EN TILL POLARE DÖR

«Mannen från ISC-4 var så vänlig och tillmötesgående att jag visste att han var ute efter nåt stort. Han berömde mig för min och Inkvisitor Kanes insats på Victoria. Hennes Högvördighets regering var ytterst tacksam, ja, verkligen ytterst tacksam. Jag höll på att säga till honom att Högvördighetens tacksamhet och 20 spänn skulle räcka till en bira, men jag lät bli. Efter alla år som gått var respekten för monarken fortfarande nästan reflexmässig — jag antar att det bara bevisar hur djupt ens uppfostran sitter.

Visst var de tacksamma, och om jag bara kunde tänka mig att utföra ännu ett litet uppdrag åt Kronan kunde man kanske finna ett sätt att låta mig upptas i Imperials trygga famn. Jag höll på att skratta honom rakt i ansiktet. Jag hade stått utanför klanstrukturen så länge nu att erbjudandet förlorat nästan all lockelse, men jag var fortfarande Imperial nog för att vara intresserad. När han berättat vad den lilla tjänsten gick ut på var jag ännu mer intresserad.

Han visade mig en bild på henne, och till och med efter alla år som gått höll jag på att tappa andan — man glömmer aldrig sin första kärlek. Han såg förväntansfullt på mig, och jag sa hennes namn: Sabrina Axelthorpe. Han nickade gillande och berättade sen att hon var en agent och att hon hade gått över till Mörkret.

Jag kunde bara inte tro det. Det var omöjligt. Kanske det, svarade han, men det törs vi inte vara säkra på. Hon arbetade för Fyran, sade han, med uppdrag att infiltrera Cybertronicavdelningen Securum och hon hade inte rapporterat till sin kontakt på flera månader nu. Jag stirrade på honom. Jag hade levt utanför Imperial länge nog för att ha övergett merparten av deras fördomar gentemot Cybertronic, men när han smällde av ett litet fanatiskt leende insåg jag att det inte var lönt att dividera om saken.

Jag skulle helt enkelt ta kontakt med Sabrina. Jag kände henne, sa han, och skulle kunna avgöra om hon hade... förändrats i någon mån. Jag skulle kunna avgöra om hon hade om vänts. Han behövde förstås inte tillägga att jag dessutom var en förbrukningsartikel — det var ju inte lönt att Fyran skulle skicka ut ännu en agent på det här jobbet.

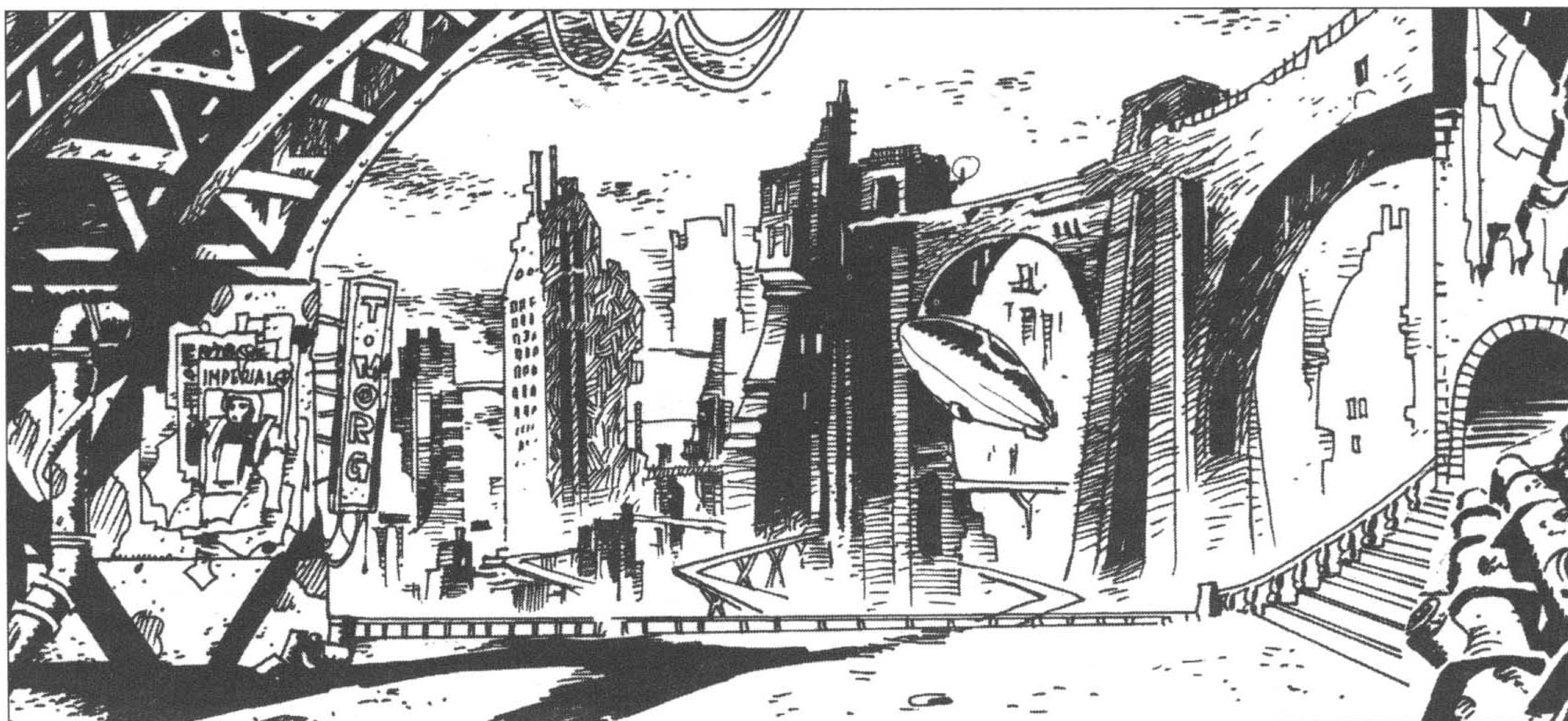
Det var så jag hamnade i regnet utanför Securums kontor, och jag höll nästan på att inte «råka» stöta på henne. Alltihop kändes skitigt på nåt sätt, men jag gjorde det i alla fall — det var nåt jag måste ta reda på för alldeles egen del.

Det gick hur smidigt som helst. Så lustigt att vi skulle råka springa på varandra efter så många år, va? Kul att ses igen. Vi bytte telenummer, och jag gladdes åt att hon verkade vara lika glad över att träffa mig som jag var att träffa henne.

Två kvällar senare träffades vi över en drink. Det var kul, vi snackade en massa, berättade om oss själva, fyllde ut luckorna. Vi mindes gamla tider. Vi undrade varför vi nånsin gick åt skilda håll. Vi gick hem till henne. Lägenheten var toppsäker och stod under Cybercuritys bevakning. Morgonen därefter verkade hon nästan besviken när jag började snacka om Fyran.

Hon sa att hon kommit in på djupet, så djupt att hon snubblat över nåt riktigt stort — så stort att hon var övertygad om att nån bevakade henne. Hon hade hållit tyst, tagit det lugnt, väntat på rätt tillfälle. Jag kände med henne eftersom jag visste hur det kändes att vara djupagent, att vara rädd för sin egen skugga, att tro att alla andra bevakar en och väntar på ens minsta felsteg. Jag sa det till henne, sa att hon borde slå till. Jag sa att jag fortfarande var lite kär i henne, och fann till min förvåning att det faktiskt var sant. Hon grät av lättnad att äntligen ha nån att prata med efter alla dessa ensamma månader. Hon sa att hon skulle komma till mitt kontor samma kväll, och att hon skulle ta med sig papperen.

Medan jag väntade på henne satt jag och mindes hur hon hade varit och varför vi hade gått åt skilda håll. Det hade inte varit så rosenrött och ulligt som vi suttit och sagt kvällen innan. Hon var kall och durkdriven, ambitiös bortom all fattningsförmåga. Det var en lättnad att till slut höra hennes fotsteg i korridoren utanför mitt kontor. Hon kom in med en underligt vild blick i ögonen och en P1000 i handen. Hon satte pistolmynningen mot mitt huvud. Jag är ledsen, sade hon, ledsen att det var just dig de skickade. Det är jag med, sade jag, och kramade avtryckaren på Boltern jag höll gömd under skrivbordet.»





GRUNDEGENSKAPER

Korporationstillhörighet: ______

Arbetsgivare: ______

Yrke/Grad/Titel: ______

STY	FYS	SMI	INT	PSY	PER	SOCIALNIVÅ

STRIDSVÄRDEN

Totalt antal KP	
Rörelseförmåga	
Rutor/handling	
Meter/minut	
Skadebonus (SB)	
Handlingar/SR	
Defensiv bonus (DB)	
Perceptionsbonus (PB)	

	1 KP KVAR	0 KP KVAR
ARM:	–5 CL i attacker	Oanvändbar
BEN:	–1 steg/handl.	–2 steg/handl.
BRÖST:	–1 handl./SR	Medvetslös
MAGE:	–1 handl./SR	Medvetslös
HUVUD:	–1 handl./SR	Medvetslös

En kroppsdel som har förlorat DUBBELT så många KP som den hade från början är KRITISKT SKADAD.

TRÄFF-OMRÅDE	NÄR-STRID	MISSIL-VAPEN	RUSTNING	RF	MAX KP	FÖRLORADE KROPPSPOÄNG
V. ben	1–3	1–3				
H. ben	4–6	4–6				
V. arm	7–9	7–8				
H. arm	10–12	9–10				
Mage	13–15	11–14				
Bröstkorg	16–18	15–19				
Huvud	19–20	20				

VAPENDATA

VAPEN	FV	SKADA	MAG	FUNK	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	#TO	SY	ÖVRIGT

Anfallssätt:	Effekt på anfallsslaget:	Effekt på Undvikandeslaget:
Enkelskott	Ingen	Ingen
Treskottssalva	Om slag #1 lyckas, slå ett andra slag med Auto-färd	Får slå ett slag per träff; ett lyckat undviker bägge
Automateld	Som 3-skottssalva, men slå även ett tredje slag	Måste slå ett Undvikandeslag för varje träff
Eldstöt	1 skott: –2; 2 skott: –4; 3 skott: –6; 4 skott: –8; 5 skott: –10	Måste slå ett Undvikandeslag för varje träff
Mejning	–3 på CL	Alla inom området slår varsitt slag med +3
Med Siktning	+3 på CL eller modifiera träffområdesslaget med 1–5	Ingen
Rusning	x0,5 på CL i eldstrid; –4 eller –8 i närstrid	Ingen

PERSONLIGHET



BILD

Rollpersonens namn: ______________________

____

Spelarens namn: ______________________

Yrke: ______________________

Socialnivå: [ ] Ålder: [ ]

Längd: ______________________

Vikt: ______________________

Hår: ______________________

Ögon: ______________________

Personnummer: ______________________

Födelseort: ______________________

Bakgrunder (antal år): ______________________

____

Uppväxthändelser: ______________________

Särskilda händelser: ______________________

____

____

Utseende: ______________________

____

____

____

Klädsel: ______________________

____

____

____

Föräldrar: ______________________

Syskon: ______________________

____

Nära vänner: ______________________

____

Avlägsna vänner: ______________________

____

Uppträdande: ______________________

____

____

____

____

Historia: ______________________

____

____

____

____

____

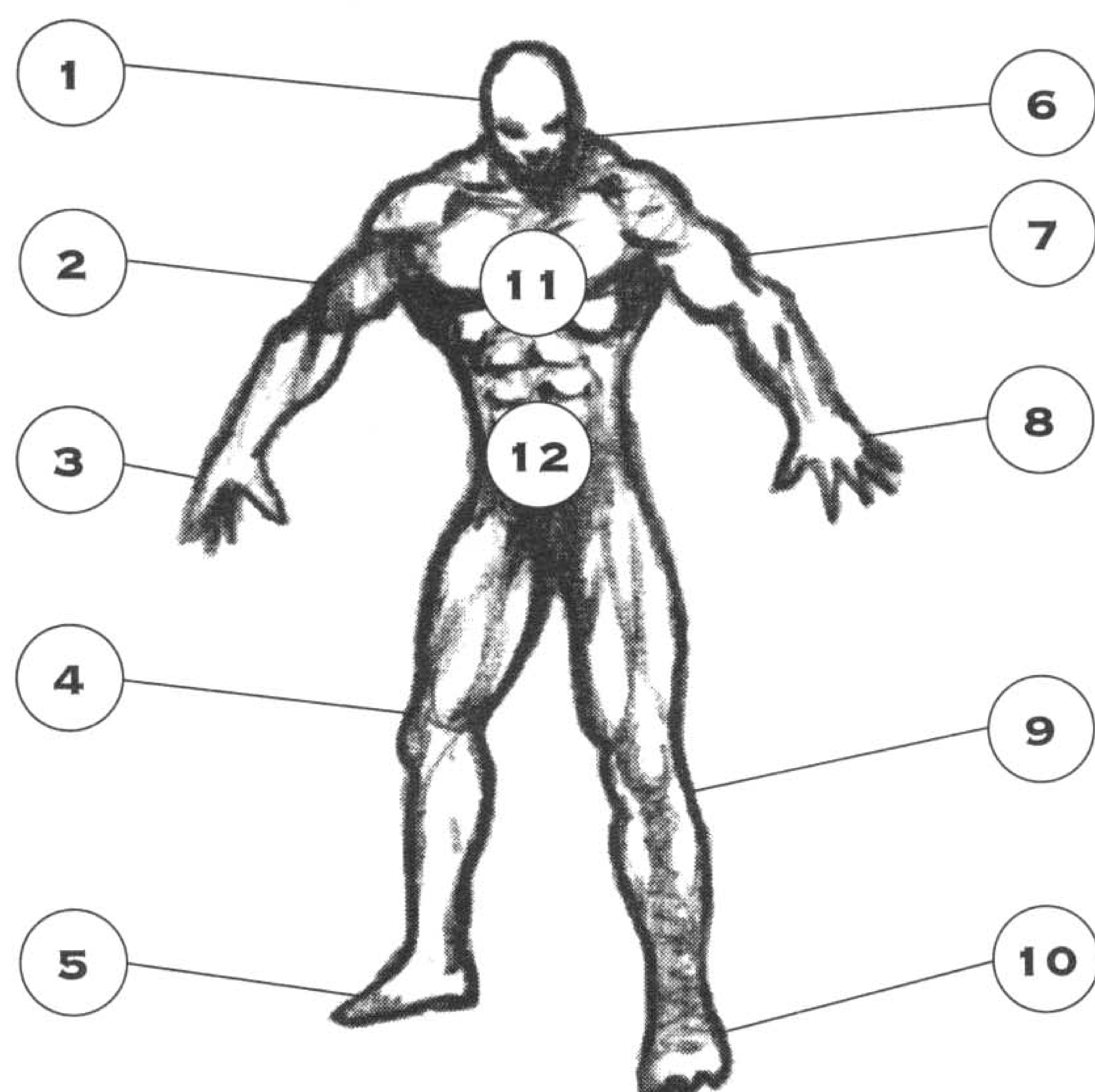
____



TRÄFFOMRÅDE RF

1: huvud ______
2: höger arm ______
3: höger hand ______
4: höger hand ______
5: höger fot ______
6: ryggen ______
7: vänster arm ______
8: vänster hand ______
9: vänster ben ______
10: vänster fot ______
11: bröst ______
12: mage ______

UTRUSTNING



Månadslön: ______
Kontanter: ______
Bil: ______
Armbandsur: ______
Lägenhet: ______
Smycken: ______

På bank: ______
Utlånat: ______

Övr. fordringar/tillgångar: ______

Utrustning	Vikt	Plats	Utrustning	Vikt	Plats

FÄRDIGHETER

STRID		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Missilvapen	(SMI)												
Slagsmål	(STY)												
Brottning	(SMI)												
Kastvapen	(SMI)												
Närstridsvapen	(STY)												
Parera	(SMI)												

ELDHANDVAPEN		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Pistol	(SMI)												
Gevär	(SMI)												
Lätta automatvapen	(STY)												
Tunga automatvapen	(STY)												
Axelavskjutna vapen	(INT)												
Granatkastare	(SMI)												

KOMMUNIKATION		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Administration	(INT)												
Retorik	(PER)												
Köpslå	(INT)												
Socialt umgänge	(PER)												
Förhörsteknik	(PER)												
Bluffa	(PER)												

RÖRELSE		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Fingerfärdighet	(SMI)												
Smyga	(SMI)												
Vighet	(SMI)												
Klättra	(STY)												
Flygfarkoster	(PSY)												
Markfordon	(SMI)												

TEKNIK		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Kemi	(INT)												
Vapensystem	(INT)												
Datorer	(INT)												
Elektronik	(INT)												
Medicin	(INT)												
Mekanik	(INT)												

SPECIAL		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+1	+2	+3	+4	+4	+5	+5	+6
Undvika	(DB)												
Perception	(PB)												

UNDERFÄRDIGHETER OCH EGNA FÄRDIGHETER

Namn		FV	GRUND	mod	anmärkningar	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												
	( )												



KAMPANJER

I sin allra enklaste form är kampanjerna bara en rad uppdrag som omfattar samma personer. Under kampanjen kommer vissa rollpersoner att växa och utvecklas, medan andra dör eller drar sig tillbaka. Det finns många sätt att göra en kampanj intressant för spelarna.

ÄVENTYR MED FORTSÄTTNING

Alla berättelser behöver inte avslutas i ett och samma uppdrag. Du kan ofta länka ihop en serie äventyr i en berättelse med fortsättning.

Under ett uppdrag kan rollpersonerna till exempel stöta på en grupp Kättare. Under sitt nästa uppdrag kan de upptäcka att samma grupp ligger bakom en serie terroristattacker. Och när de senare, i ett helt annat sammanhang, undersöker en gangsterboss kan de upptäcka att det är Kättarna som har försett honom med vapen och monster som torpeder. Till slut kan rollpersonerna besluta sig för att spåra upp Kättarna, eller omvänt vill Kättarna en gång för alla göra slut på rollpersonernas inblandning i deras affärer. På så sätt kan en enda tråd utvecklas och följas upp genom en serie uppdrag. Detta kan bli särskilt effektfullt om spelledaren avslöjar lite i taget, så att spelarna bara gradvis förstår hur landet ligger och att alla dessa till synes fristående delarna faktiskt har ett samband.

ÅTERTRÄFF MED SPELLEDARPERSONER

Rollpersonerna kan mycket väl gång på gång stöta på samma SLP, som inte nödvändigtvis måste vara skurkar. De kan ju lika gärna vara arbetsgivare, bartenders på rollpersonernas stampub eller konkurrenter. Exempel på såna personer i McBrides äventyr är naturligtvis major Strasser, Inkvisitor Kane och nefariten Valpurgius. Att använda samma SLP:er innebär att dina spelare får en känsla av ett kontinuerligt universum fristående från dem själva — dessutom får de ju ärkefiender att hata och mäktiga vänner att imponera på. Ibland kan till synes oviktiga rollpersoner få eget liv och bli bärande element i din kampanj, och det är toppen när det händer.

Kom ihåg att den Mörka Symmetrins makt är stor — bara för att dina spelare tror att en SLP är död behöver den ju inte vara det. Kanske kan Valpurgius trots allt återvända för att ta hämnd på McBride.

HANDLINGAR OCH DERAS KONSEKVENSER

Ibland får rollpersonernas handlingar en direkt inverkan på deras framtid. Skurken som undkom dem kanske kommer tillbaka för att hämnas, tjänsten de gjorde Brödraskapet kan krävas tillbaka. Megakorporationen de satt käppar i hjulet för kanske beslutar sig för att utkräva hämnd. Sakta men säkert får din kampanj liv i takt med att rollpersonerna tar allt större kontroll över sina egna öden och deras makt och influens växer. Detta är något du absolut bör uppmuntra.



STIL

Under spelets gång kommer du gradvis att hitta en spelstil som passar såväl dig som dina spelare — vare sig ni vältrar er i vilda slaktarfester eller löser intrikata mysterier.

Om spelarna trivs med din spelstil är ju allt frid och fröjd, men gör de det inte börjar det kärva till sig. Om de inte vill göra annat än att meja, skövla, mosa och spränga sig fram genom Venus' djungler är det ju inte värst lönt att sätta dem på att lösa mordgåtor — eller tvärtom. Gå den berömda gyllene medelvägen. Försök lägga in sånt som roar dig, men glöm absolut inte bort att ge spelarna vad de vill ha. Tanken är ju trots allt att alla ska ha kul.

TON

Efter ett tag kommer du också att finna att dina kampanjer håller en viss ton. McBrides äventyr har en mörk och cynisk ton och tar plats i en ytterst korrupt värld, men det behöver inte betyda att dina kampanjer gör det. Du kan köra lätta, lediga och snabba äventyr om du hellre vill det, eller obehagliga och fruktansvärda skräckvisioner i kampen mot den Mörka Legionen.

Som alltid gäller det att hitta ett läge som passar såväl dig som spelarna. Det är meningslöst att dränka spelarna i blod och inälvor om de helst av allt vill ha hårdkokta deckarstories. Börja din kampanj med en blandning av olika stilar och tonlägen för att lite försiktigt pröva dig fram till vad spelarna gillar bäst — vem vet, du kan bli förvånad över resultatet.

Tänk också på att *Mutant Chronicles'* värld är stor och detaljerad, så det finns utrymme för i princip vilken stil och ton som helst.



NYA BAKGRUNDER

I Grundreglerna fanns inte tillräckligt utrymme för att avhandla samtliga möjliga bakgrunder. I megakorporationernas enorma och komplexa värld finns naturligtvis långt fler sorters arbeten än de som angetts där. Nedan följer ett antal nya yrken som kan passa en frilansare på jakt efter jobb:

DESIGNER

Du är en av de människor som designat alla de produkter som används i *Mutant Chronicles'* värld. Du är kanske arkitekt, målare eller bildesigner. Du har specialfärdigheter som gör dig attraktiv på arbetsmarknaden och är tillräckligt talangfull för att tjäna ihop ditt levebröd utan att tvingas underordna dig en enda arbetsgivare. I dessa onda tider är det dock ont om jobb och du kan därför dras in i en mörkare värld där du måste använda dina färdigheter på helt nya sätt.

KRAV:
INT 9. TEKNISK ELLER JOURNALIST-HÖGSKOLA

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	1
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	3
FRIA:	2
SOCIALNIVÅ:	1T20
PER-MODIFIKATION:	+1

MUSIKER

Megastädernas invånare behöver underhållas. De flyr sin grå vardag på jazzklubbar och dansrestauranger — musik finns överallt, och som sångare eller instrumentalist är du en av dem som står för den. I ditt arbete kommer du ständigt i kontakt med de brottslingar och skojare som driver klubbar och barer. Du sover på dagen och jobbar på natten och har sett en hel del märkligheter, och med tiden har du lärt dig att skaffa jobb av och förhandla lönevillkor med slemmiga typer som trodde att de kunde skinna dig.

SPECIALREGLER: Samtliga Musiker antas kunna spela ett instrument eller sjunga, och du måste därför bestämma dig för vad din rollperson spelar: trummor, saxofon, trumpet, ståbas, etc. För varje tvåårsperiod du arbetar som Musiker höjs ditt FV på detta instrument automatiskt med ett steg.

KRAV:
INGA

STRID:	1
ELDHANDVAPEN:	1
KOMMUNIKATION:	4
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	1
FRIA:	2
SOCIALNIVÅ:	1T10
PER-MODIFIKATION:	+1

FRILANSJOURNALIST

Som frilansjournalist jobbar du inte för en enda tidning, utan helt enkelt för de som betalar bäst för dina artiklar. Du skriver förmodligen regelbundet för en eller flera tidningar, men du står inte på deras lönelista. Du kontaktar dem när du har nåt åt dem, de betalar. Du kan vara en kändisfotograf som jagar megastädernas jetset med ditt fruktade teleobjektiv eller en undersökande journalist som avslöjar korruptionen inom megakorporationernas labyrintiska värld. Du kan också vara en vanlig ambulansjägare som är ute efter nästa stora «grej».

KRAV:
INGA

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	3
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	1
FRIA:	2
SOCIALNIVÅ:	1T10
PER-MODIFIKATION:	±0



PRIVATDETEKTIV

Du har gett dig in i det klassiska frilansaryrket. Du äger eller arbetar för en liten detektivbyrå som undersöker vad det nu kan vara klienterna betalar för att få undersökt. Du spårar upp försvunna personer, återtar stulna varor, räddar folk ur utpressares klor — du jobbar helt enkelt med de fall snuten inte vill ta i. Jobbet är en ständig balansgång mellan den undre och Svenssons värld, och du försöker att hålla dig nånstans mitt emellan.

KRAV:

INGA

STRID:	1
ELDHANDVAPEN:	1
KOMMUNIKATION:	1
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	—
FRIA:	3
SOCIALNIVÅ:	1T10
PER-MODIFIKATION:	+1

KONSULT

Du tillhör expertisen på ditt område, och är så bra att du har rykte om dig inom hela solsystemet. Om polisen, megakorporationerna eller den rika eliten behöver råd inom ditt expertisområde står du högst upp på de listor de har över experter. Du är en erkänd auktoritet inom ditt område och kan som sådan ta ut stora arvoden.

SPECIALREGLER: Konsultens är den enda bakgrund där man kan få mer än 8 färdighetstillval under framslagningen av rollpersonen. Du har rätt att använda två Fria tillval precis som två hjältepoäng (se Grundreglerna sidan 152; den andra punkten). Ditt FV kan inte överstiga värdet för den Grundegenskap färdigheterna baseras på.

KRAV:

FÖR ATT BLI KONSULT MÅSTE DU HA UPPNÅTT MAXIMALA 8 TILLVAL PÅ TVÅ UTVALDA FÄRDIGHETER (DINA «EXPERTFÄRDIGHETER»)

STRID:	—
ELDHANDVAPEN:	—
KOMMUNIKATION:	1
RÖRELSE:	1
TEKNIK:	1
FRIA:	4
SOCIALNIVÅ:	1T20
PER-MODIFIKATION:	±0





FÄRDIGHETER

ÄTA UTE

Som i alla lägen får man vad man betalar för. Den som är sugen på att avnjuta det franska kökets läckerheter på antikt porslin måste naturligtvis ha en tegelstenstjock plånbok. Priserna nedan gäller måltider för en person.

LYXRESTAURANG: *1.000 kardinalsmarker eller mer*

BRA RESTAURANG: *250 kardinalsmarker eller mer*

RESTAURANGKEDJA: *100 kardinalsmarker eller mer*

KVARTERSRESTAURANG: *50 kardinalsmarker eller mer*

SNABBMATSTÄLLE: *30 kardinalsmarker eller mer*

GATUFÖRSÄLJARE: *10–20 kardinalsmarker*

DRYCK

Naturligtvis kan man betala oerhörda summor för årgångsviner, men de flesta dricker för att bli fulla — ett relativt billigt nöje för normalmedborgaren.

På en bar får du betala ungefär följande:

ÖL (halvliterssejdel): *10–20 kardinalsmarker*

SPRIT: *10–30 kardinalsmarker per hutt*

VIN: *60 kardinalsmarker eller mer per flaska*

KAFFE OCH LÄSKEDRYCKER: *5–10 kardinalsmarker*

Det är billigare att köpa drickat i en affär:

WHISKY: *100 kardinalsmarker eller mer per flaska*

BRÄNNVIN: *25 kardinalsmarker per flaska*

VIN: *25 kardinalsmarker eller mer per flaska*

I denna och andra moduler till *Mutant Chronicles* har vi lagt till många nya färdigheter, varav några relaterar till tidigare beskrivna färdigheter (så kallade underfärdigheter). Om du tycker att någon underfärdighet passar din rollperson bättre kan du enkelt byta till underfärdigheten med hjälp av reglerna nedan.

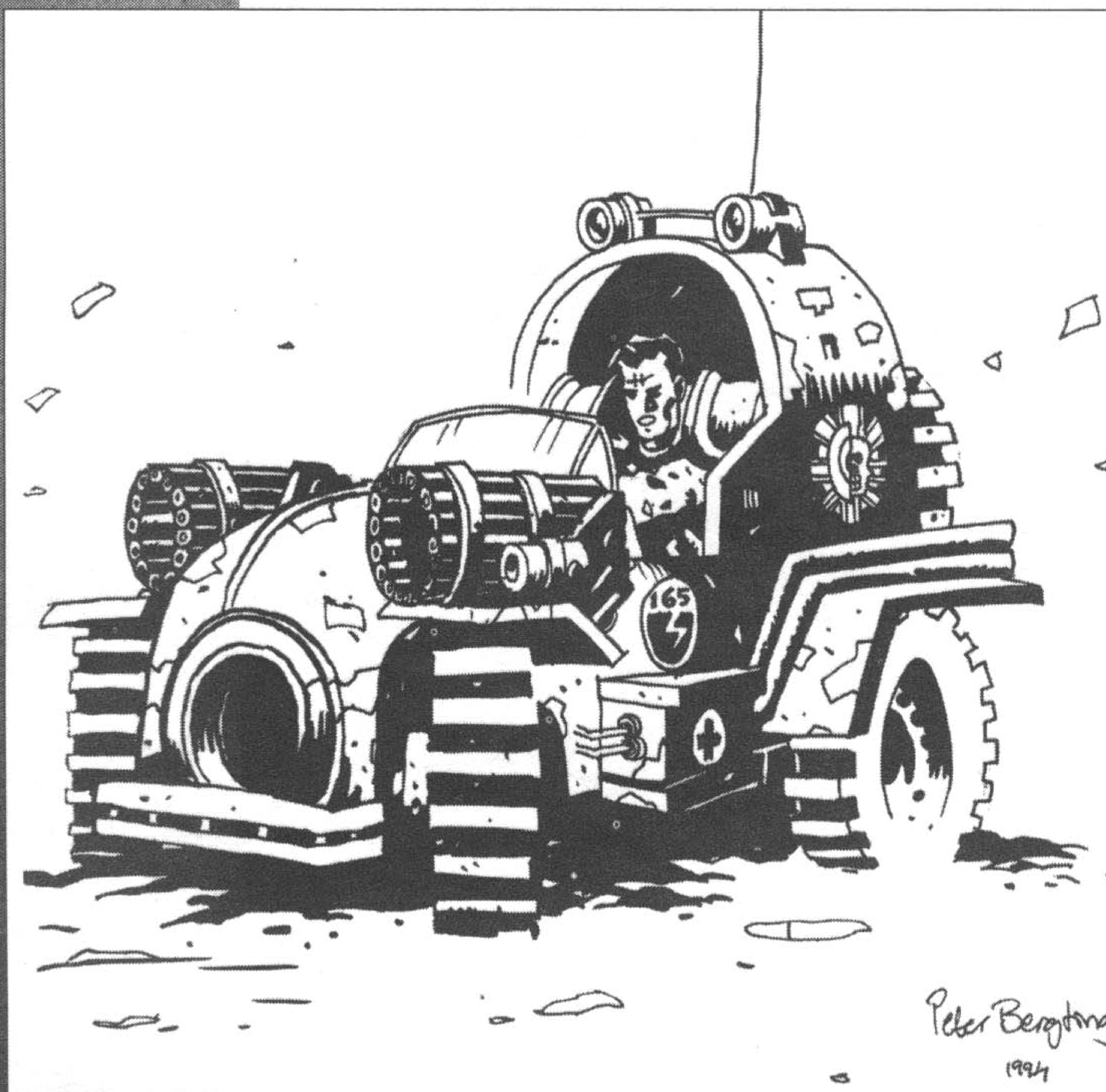
Om du hellre håller dig till det mer allmänna systemet i Grundreglerna går det naturligtvis lika bra. Det är din rollperson och det är du som spelar den — använd det system som passar dig bäst.

UNDERFÄRDIGHETER

Om du vill använda systemet med underfärdigheter här nedan måste du först omvandla vissa färdigheter till ett antal underfärdigheter. Fördelen är att då får fler färdighetstillval att fördela, medan nackdelen med systemet är att ditt färdighetsområde blir smalare.

Färdigheterna som här har uppdelats i underfärdigheter är:

ALLMÄN FÄRDIGHET		UNDERFÄRDIGHETER
Administration	–>	Förvaltning, Bokföring, Juridik
Köpslå	–>	Förhandla, Marknadsföring, Interplanetär ekonomi, Investering, Tigga, Muta
Socialt umgänge	–>	Socialt umgänge, [Korporations] Etikett, Fixare, Modemedvetenhet
Bluff	–>	Bluff, Förklädnad
Fingerfärdighet	–>	Fingerfärdighet, Lås & Dyrkar, Ficktjuv



ATT GÖRA UNDERFÄRDIGHETSTILLVAL

En ny eller gammal rollperson som använder systemet med underfärdigheter gör sina färdighetstillval precis som vanligt, som det beskrivs i Grundreglerna. Den enda skillnaden är att färdighetstillval som läggs på en färdighet med underfärdigheter istället fördelas på underfärdigheterna.

Det första färdighetstillvalet på en allmän färdighet låter dig lägga ett färdighetstillval på någon av dess underfärdigheter. Därefter får du var gång du lägger ett färdighetstillval på samma allmänna färdighet fördela TVÅ tillval bland dess underfärdigheter!

Exempel: McBride lägger två hjältepoäng på två färdighetstillval inom Socialt umgänge, och får därmed tre färdighetstillval att fördela på underfärdigheterna Socialt umgänge, Imperialetikett, Fixare och Modemedvetenhet. En kort tid senare lägger han fyra hjältepoäng på Köpslå — och får alltså sju färdighetstillval att efter eget tycke fördela på underfärdigheterna Förhandla, Marknadsföring, Interplanetär ekonomi, Investering, Tigga och Muta. Det känns rätt bra att vara hjälte.

Bonusar (från Uppväxthändelser, Särskilda händelser etc) på en allmän färdighet överförs direkt till dess underfärdigheter. GRUND beräknas dock för sig.

UNDERFÄRDIGHETERNAS BEGRÄNSNINGAR

Normalregeln är att man inte får göra mer än åtta färdighetstillval om ens FV är högre eller lika med den grundegenskap färdigheten baseras på (se Grundreglerna sidan 152).

Ibland baseras dock inte underfärdigheterna på samma grundegenskap som den allmänna färdigheten, och i så fall är det *underfärdighetens* grundegenskap som sätter gränsen.

När du bygger ut en allmän färdighet till underfärdigheter får du lägga hur många färdighetstillval du vill på den allmänna färdigheten. Du kan alltså fortsätta att lägga färdighetstillval på den allmänna färdigheten Socialt umgänge så länge du kan lägga fler tillval på någon av dess underfärdigheter.

ATT ANVÄNDA UNDERFÄRDIGHETER

Du använder underfärdigheter precis som du tidigare har använt de allmänna. En allmän färdighet som omvandlats till ett antal underfärdigheter används inte längre, utom för att utveckla färdigheter (se ovan).

ATT OMVANDLA EXISTERANDE ROLLPERSONER

Existerande rollpersoner som har tillval i en allmän färdighet kan omvandlas till att använda underfärdigheterna istället. Det sker enligt ovanstående regler, men ingen underfärdighet kan få fler tillval än vad den allmänna färdigheten hade från början. Kan man inte använda alla sina nya tillval går de förlorade.

Exempel: McBride har sex tillval i den allmänna färdigheten Köpslå när hans spelare bestämmer sig för att han vill övergå till systemet med underfärdigheter i stället. Detta innebär att han får elva tillval att fördela mellan underfärdigheterna Förhandla, Marknadsföring, Interplanetär ekonomi, Investering, Tigga och Muta. Ingen av dessa kan dock få fler än sex tillval.



UNDERFÄRDIGHETER ADMINISTRATION

FÖRVALTNING

GRUNDEGENSKAP: INT
Med underfärdigheten Förvaltning kan du sköta en firma, leda anställda och hålla ordning på affärerna. Du kan också avgöra om en firma du undersöker sköts bra eller ej, och i så fall hur bra eller dåligt.

BOKFÖRING

GRUNDEGENSKAP: INT
Färdigheten kan låta tråkig men är ovärderlig — inte bara vad gäller att hålla den egna firmans bokföring i ordning, se till att rätt skatt betalas i rätt tid och att tillstånd betalas för — när man ska följa de pappersfloder som utgör spår i de fall som berör korporationer. Får man tillgång till de rätta papperen kan man avslöja skalbolag, pengatvätt och andra sorters illegal och bedräglig verksamhet.

JURIDIK

GRUNDEGENSKAP: INT
Du förstår och är fullt kvalificerad att praktisera inom ditt samhälles juridiska system. Detta kan vara användbart vad gäller att rädda vänner med juridiska problem på någon mindre känd teknisk detalj i lagboken. Du kan också mästra poliser på lägre befattningar och rent allmänt ha kunskap om var du lagtekniskt står när någon ber dig utföra något. Färdigheten ger dig också möjlighet att tjäna bra med pengar som advokat.



UNDERHÅLLNING

Folk som vill gå ut och roa sig går på bio eller teater eller till ett dansställe, betalar inträde och har kul. Priserna nedan är minimipriser — en bra plats på teatern kan kosta mycket mer. Biofilmer är oftast väldigt eskapistiska, så det är teatern samhällets mer intellektuella lager går till för att underhållas. Dansrestauranger och nattklubbar går man till för att träffa folk av det motsatta könet.

BIOBILJETT: *från 30 kardinalsmarker*
TEATERBILJETT: *från 100 kardinalsmarker*
OPERABILJETT: *från 150 kardinalsmarker*
IDROTTSEVENEMANG: *från 50 kardinalsmarker*
INTRÄDE DANSRESTAURANG: *från 20 kardinalsmarker*
INTRÄDE NATTKLUBB: *från 100 kardinalsmarker*
INTRÄDE EXKLUSIV NATTKLUBB: *från 250 kardinalsmarker*

KONSUMTIONSVAROR

TV: *10.000 till 30.000 kardinalsmarker*
RADIO: *1.000 till 5.000 kardinalsmarker*
KONTORSMÖBLER *(skrivbord, dokumentskåp, kontorsstol, etc): cirka 10.000 kardinalsmarker per person*

UNDERFÄRDIGHETER KÖPSLÅ

FÖRHANDLA

GRUNDEGENSKAP: PER
Är du bra på att förhandla kan du konsten att snacka, köpslå och trixa ihop en överenskommelse. Det är med hjälp av denna färdighet du ser till att få så förmånliga villkor som möjligt i dina affärsuppgörelser.

MARKNADSFÖRING

GRUNDEGENSKAP: INT
Du känner till de grundläggande principerna för marknadsföring av och annonsering för produkter och tjänster. På den enklaste nivån vet du var och när du sätta in annonser, och hur du skaffar dig rabatt på dem. Du kan konsten att vända olika slags publicitet till din fördel och vet hur man tar udden av konkurrenternas påstående om sina och dina produkter. Färdigheten kan användas till att sälja vad som helst från bilar till politiska åsikter.

INTERPLANETÄR EKONOMI

GRUNDEGENSKAP: INT
Du känner väl till och förstår strukturen i den interplanetära ekonomin, liksom hur megakorporationerna arbetar. En snabb blick på ett antal nyhetssändningar eller –artiklar kan vara nog för att du ska kunna läsa mellan raderna och komma fram till vilken en viss korporations verkliga strategi är.

INVESTERING

GRUNDEGENSKAP: INT
Med denna underfärdighet förstår du hur aktiemarknaden fungerar. Du ser snabbt vilka aktier som är värda att satsa på, och bör också kunna avgöra vilka som kommer att sjunka respektive stiga i värde.

TIGGA

GRUNDEGENSKAP: PER
Du kan konsten att stå med mössan i hand och göra största möjliga vinst på vad det än är du har drabbats av — du är särskilt bra på att väcka förbipasserandes medlidande. Ett lyckat färdighetsslag ger dig dubbla mängden pengar när du tigger (se Att tjäna sitt uppehälle).

MUTA

GRUNDEGENSKAP: PER
Du kan snabbt avgöra om en person kan mutas och vad det i en given situation skulle kosta — en mycket användbar färdighet i *Mutant Chronicles'* korrupta samhälle.



KLÄDER

I Mutant Chronicles' värld, precis som i vår, gör kläderna mannen. Ditt sätt att klä dig ger en tydlig indikation på vem du är och vad du sysslar med. Ju bättre du klär dig, desto bättre behandlas du alltså. Kläderna är merparten av det viktiga första intryck du gör på folk. De flesta frilansare satsar på citykostymer: byxor, väst, kavaj, hatt, skjorta och slips.

SKRÄDDARSYTT. *Personligt designade kläder bärs endast av de absolut rikaste och mest framgångsrika. De är utsökt vackra och skräddarsydda för att helt passa kunden såväl vad gäller mått som färg och form. Kommer du undan med 5.000 kardinalsmarker för en skräddarsydd kostym har du gjort ett kap — 10.000 är ett mer normalt pris. Framför andra har Bauhaus och Imperial specialiserat sig på produktionen av dessa kläder. En trenchcoat kostar mellan 2.500 och 5.000 kardinalsmarker och skor ungefär lika mycket. Hattar kostar cirka 500.*

Om du startar ditt äventyrande på socialnivå 9 eller 10 har du åtminstone 25 kompletta uppsättningar av sådana här plagg.

FINA KLÄDER. *Massproducerade kläder, men av yppersta kvalitet. De ser bra ut, är slitstarka och välgjorda och kan köpas i närmsta varuhus. 2.000 kardinalsmarker är ett realistiskt pris för en kostym. En trenchcoat får du för cirka tusenlappen, skor för hälften så mycket. Hattar kostar ungefär 250 kardinalsmarker. Bärs av medborgare på socialnivå 7 och 8.*

NORMALA KLÄDER. *Inom detta område dominerar Capitols Universal Garments, och en av deras kostymer kostar cirka 800 kardinalsmarker. Trenchcoat 300, skor 200, hattar 150 kardinalsmarker (cirka priser). Socialnivå 4–6*

UNDERFÄRDIGHETER SOCIALT UMGÄNGE

SOCIALT UMGÄNGE

GRUNDEGENSKAP: PER
Med Socialt umgänge kan du ta folk på rätt sätt, du vet hur man ställer sig in och du är charmig och kvick. Underfärdigheten kan användas såväl för att smickra som att förföra, men i umgänget med vissa människor kan färdigheten naturligtvis modifieras negativt.

[KORPORATIONS–] ETIKETT

GRUNDEGENSKAP: INT
Denna underfärdighet är otroligt användbar i kontakter med överklass och andra makthavare, eftersom du med dess hjälp kan föra dig så som samhällets seder och bruk kräver. Färdigheten innebär att du vet vilken gaffel du ska använda vid en Imperialmiddag och kan konsten att buga i exakt rätt vinkel när du har med Mishima-ädlingar att göra. Färdigheten är absolut nödvändig för att kunna ta sig fram i de aristokratiska samhällslagren, och du kommer ofta att utsättas för smärre prövningar för att avgöra om du verkligen är den aristo du tycks vara.

Var megakorporations adel — Mishima, Bauhaus och Imperial — har olika sociala koder, så det finns i realiteten tre olika versioner av denna underfärdighet (Mishimaetikett, Bahausetikett och Imperialetikett). Diplomater och Kartelltjänstemän förväntas behärska åtminstone två av dessa.

FIXARE

GRUNDEGENSKAP: PER
Med denna underfärdighet beter du dig cool i gatans värld. Du ser snabbt när nåt är lurt och åker inte på de lätta blåsningar lantisarna så ofta faller för, och du kan konsten att snacka med brottslingar och småskumma typer utan att reta eller förolämpa dem.

MODEMEDVETENHET

GRUNDEGENSKAP: INT
Du vet allt om designers och klädmärken, modeväxlingar och material, vad det kostar, var man köper de coolaste kläderna och accessoirerna till de bästa priserna. Med ett lyckat färdighetsslag kan du avgöra var en person har köpt sina kläder, hur mycket de kostade och hur personen i grova drag ligger på statusstegen. Naturligtvis kan du själv klä dig snyggt och göra ett gott intryck.

UNDERFÄRDIGHETER BLUFF

BLUFF

GRUNDEGENSKAP: PER
Bluff är naturligtvis förmågan att lura, snacka bort och övertala folk till något som tjänar dina syften.

FÖRKLÄDNAD

GRUNDEGENSKAP: (INT+PER)/2
Med denna underfärdighet kan du uppträda som någon annan — du vet hur man använder smink, kläder och en förändrad röst till att lura omvärlden.

UNDERFÄRDIGHETER FINGERFÄRDIGHET

FINGERFÄRDIGHET

GRUNDEGENSKAP: SMI
Fingerfärdighet är förmågan att få småsaker att försvinna i rockärmen och utföra kortkonster och andra mindre illusionisttrick.

LÅS & DYRKAR

GRUNDEGENSKAP: INT
Med underfärdigheten Lås & Dyrkar kan du dyrka upp mekaniska lås, desarmera fällor, tjuvkoppla bilar, etc — en ytterst användbar färdighet för en framtida tjuv.

FICKTJUV

GRUNDEGENSKAP: (SMI+PER)/2
Som underfärdighetens namn antyder kan du med denna tömma folks fickor — plånböcker, klockor och andra värdeföremål kan bli dina utan att ägaren märker nåt.

NYA FÄRDIGHETER

Nedan följer några nya färdigheter som kan användas i rollspelet *Mutant Chronicles*. Spelarna kan antingen välja dem genom att lägga Färdighetstillval på dem under framslagning av rollpersonen, eller genom att mellan äventyr lägga hjältepoäng på dem (se sidan 152 i Grundreglerna). *(NOT: I boken «Brödraskapet» placerades «Kunskap om...»-färdigheterna felaktigt i färdighetsområdet Kommunikation. För säkerhets skull upprepar vi den rätta informationen här.)*

TEKNIK

KUNSKAP OM DEN MÖRKA LEGIONEN

GRUNDEGENSKAP: INT
Du har tillgång till den begränsade kunskap angående den Mörka Legionen och dess metoder mänskligheten besitter. Du vet vilka olika sorters varelser som tjänar de Mörka Apostlarna, och du känner till Apostlarnas mål och metoder.

Det finns fem separata versioner av denna underfärdighet, där var och en innebär kunskap om en specifik Apostel och dess tjänare. Använder du dig av systemet med underfärdigheter är var version av denna färdighet en underfärdighet till den allmänna färdigheten Kunskap om den Mörka Legionen.

KUNSKAP OM BRÖDRASKAPET

GRUNDEGENSKAP: INT
Med denna färdighet är du förtrogen med Brödraskapet, dess struktur, metoder och olika Direktorat. Du har en ganska god kännedom om dess olika ledare och dess interna politik.

Det finns fyra separata versioner av denna underfärdighet, en för vart och ett av Brödraskapets Direktorat. Använder du dig av systemet med underfärdigheter är var version av denna färdighet en underfärdighet till den allmänna färdigheten Kunskap om Brödraskapet.

KUNSKAP OM MEGAKORPORATIONERNA

GRUNDEGENSKAP: INT

Du känner väl till den valda megakorporationens struktur, mål och interna politik. Du kan identifiera dess olika truppslag och militära grader med en blick på deras uniformer och fälttecken. Du har en god överblick över korporationens övergripande mål och metoder och kan göra kvalificerade gissningar hur de kommer att agera i givna situationer.

Det finns sex separata versioner av denna underfärdighet, en för var megakorporation samt Kunskap om Kartellen. Använder du dig av systemet med underfärdigheter är var version av denna färdighet en underfärdighet till den allmänna färdigheten Kunskap om Megakorporationerna.

SÄKERHETSSYSTEM

GRUNDEGENSKAP: INT

Du vet hur man sätter upp och tar sig förbi olika typer av säkerhetssystem, vare sig dessa består av elektronisk utrustning, djur, människor eller en kombination av de tre — du kan ta dig in och ut skyddade byggnader och områden utan att upptäckas. Du kan specialisera dig på elektroniska, mänskliga eller animala säkerhetssystem varvid dessa blir underfärdigheter.

BEVAKNING

GRUNDEGENSKAP: INT

Detta är förmågan att konstant bevaka en person, byggnad etc utan att upptäckas. I färdigheten ingår även att skugga en person i en folkmassa.

ÖVERLEVNAD

GRUNDEGENSKAP: INT

Du har tränats att överleva i farliga och ogästvänliga miljöer, och hur man livnär sig på det naturen ger och skaffar sig skydd från vädrets makter. Färdigheten används särskilt av de specialstyrkor som opererar i Mars' Rostöken och i Venus' djungler.

Det finns många olika varianter av denna färdighet — Djungelöverlevnad, Ökenöverlevnad, Överlevnad Berg, Arktisk Överlevnad, etc — som alla är underfärdigheter till den allmänna färdigheten Överlevnad.

MUSIKINSTRUMENT

GRUNDEGENSKAP: SMI

Du kan spela valfritt instrument, vilket gör det möjligt för dig att livnära dig som musiker. Arbetet räknas ibland som tillfälligt arbete, ibland som skolat arbete, beroende på vem du jobbar för. I värsta fall kan du försörja dig som gatumusikant, varvid ett lyckat färdighetsslag dubblar din inkomst av tiggeri (se Att tjäna sitt uppehälle).

KOMMUNIKATION

JOURNALISM

GRUNDEGENSKAP: SMI

Du skriver lättläst och bra i en stil som är utmärkt lämpad för dags– och veckotidningar. Färdigheten är absolut nödvändig för journalister, eftersom de inte skulle få några jobb utan den.



BILLIGA KLÄDER. *Flortunt tyg, halvdana sömmar och usel passform är vad du får, men lägger man upp ynka 200 kardinalsmarker för en kostym är det heller inget att gnälla om. Trenchcoat 100, skor 100, hattar och mössor 50 (cirkapriser). Socialnivå 1–3.*

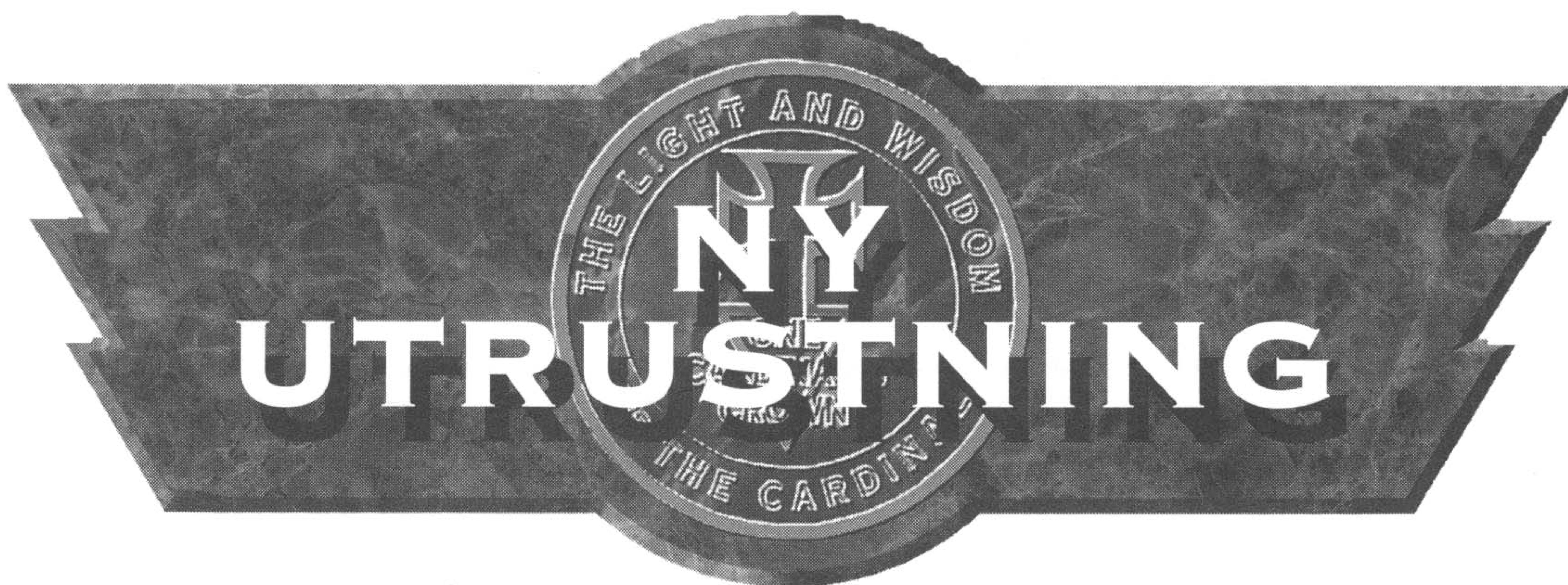
KOMMENTAR ANGÅENDE KLÄDER

I andrahandsbutiker kan man få tag i kläder för ungefär hälften av de ovan angivna priserna, men risken finns ju att de inte har nåt i din storlek. Begagnade skräddarsydda kostymer är i princip omöjliga att få tag i, men med lite tur så…

Spelledaren bör ge välklädda spelare en mindre bonus när de slår för Köpslå, Bluff eller liknande färdigheter. Tänk på att detta är en värld där människors uppfattning om en person oftast inte bygger på annat än dennes sätt att klä sig.

I det omvända fallet bör spelarna också drabbas av negativa modifikationer på färdighetsslag om de inte bär rätt kläder. Det är självklart att det är i princip omöjligt att övertyga ett rum fyllt av mäktiga korporationstyper om att du är en framgångsrik affärsman om man har spökat ut sig i billiga trasor istället för en skräddarsydd kostym.





NY UTRUSTNING

VAPEN

Notera att samtliga vapens vikter anges i kilogram.

SHERMAN MODEL 7 ENFORCER						
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
1,0	27	6	N	N	N	T
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
S	70/105	8	1	8	1T4	1.000



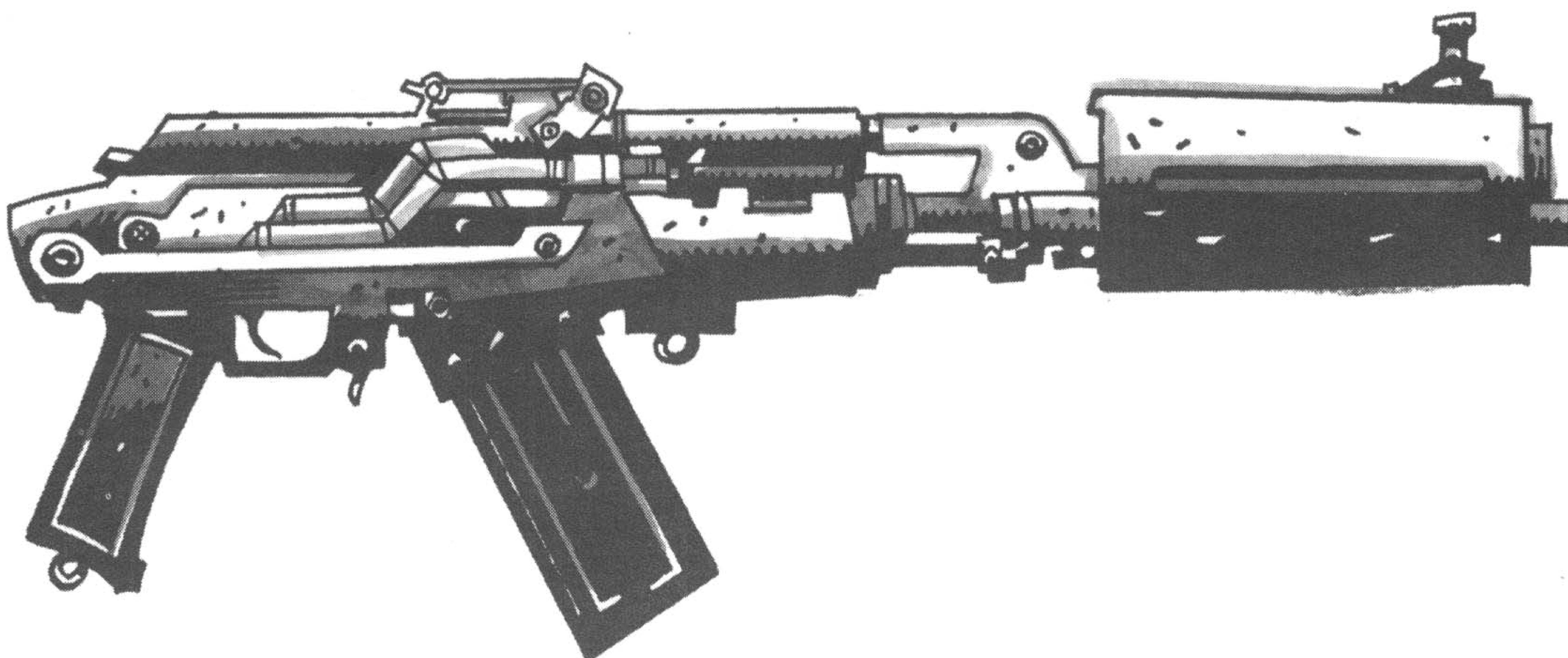
SHERMAN MODEL 7 ENFORCER

Enforcern är en av de billigaste och mest populära pistolerna som används på gatan, och den är berömd för sin pålitlighet. Detta tillsammans med det låga priset gör den till det vanligaste sidovapnet bland privatpoliser, småbrottslingar och vanligt folk. Enforcers finns i snart sagt var ınans hand.

LYON & ATKINSON MK IIIS ELIMINATOR						
V	L	MAG	AX	GK	KB	KS
3,0	50	20	N	N	N	N
FUNK	RÄCKV	STY	OT	EV	SKA	PRIS
A	100/150	12	1	1	1T6+1	20.200

LYON & ATKINSON MK IIIS ELIMINATOR

Eliminatorn togs ursprungligen fram på begäran av Imperial Security Command, och blev snart det klassiska lönnmördarredskapet: tyst, kraftfullt och dödligt. Trots några barnsjukdomar fick vapnet snabbt ett gott rykte och blev snart ett populärt vapnet i snabba tillslag i stadsmiljö. Dess litenhet gör det lätt att dölja medan den integrerade ljud– och flamdämparen gör det svårt att upptäcka till och med i strid. Flertalet vapendelar har tillverkats i särskilda plaster och keramiska material, vilket gör att Eliminatorn inte avslöjas av metalldetektorer eller andra säkerhetsanordningar. Ett mindre antal av dessa vapen har letat sig ut på gatorna, och de frilansare som äger ett svär hellre vid det än sin moders grav. Avlossas vapnet från ett gömställe modifieras försök att upptäcka varifrån skotten kom med –3.





UNIVERSAL MOTORS ROADKING

Megakorporationen Capitols Universal Motors Division står bakom denna den mest sålda av alla bilar, som tack vare sin rymlighet, pålitlighet och sina billiga reservdelar föredras bland annat av taxichaufförer. Bilen kan utan problem ta sex passagerare, och finns i ett antal olika modeller där de allt starkare motorerna avspeglas i de allt högre priserna. Frilansare föredrar Model X — den snabbaste.

UM ROADKING MODEL A: Maxhastighet 150 km/h; Pris 65.000 kardinalsmarker

UM ROADKING MODEL D: Maxhastighet 180 km/h; Pris 74.000 kardinalsmarker

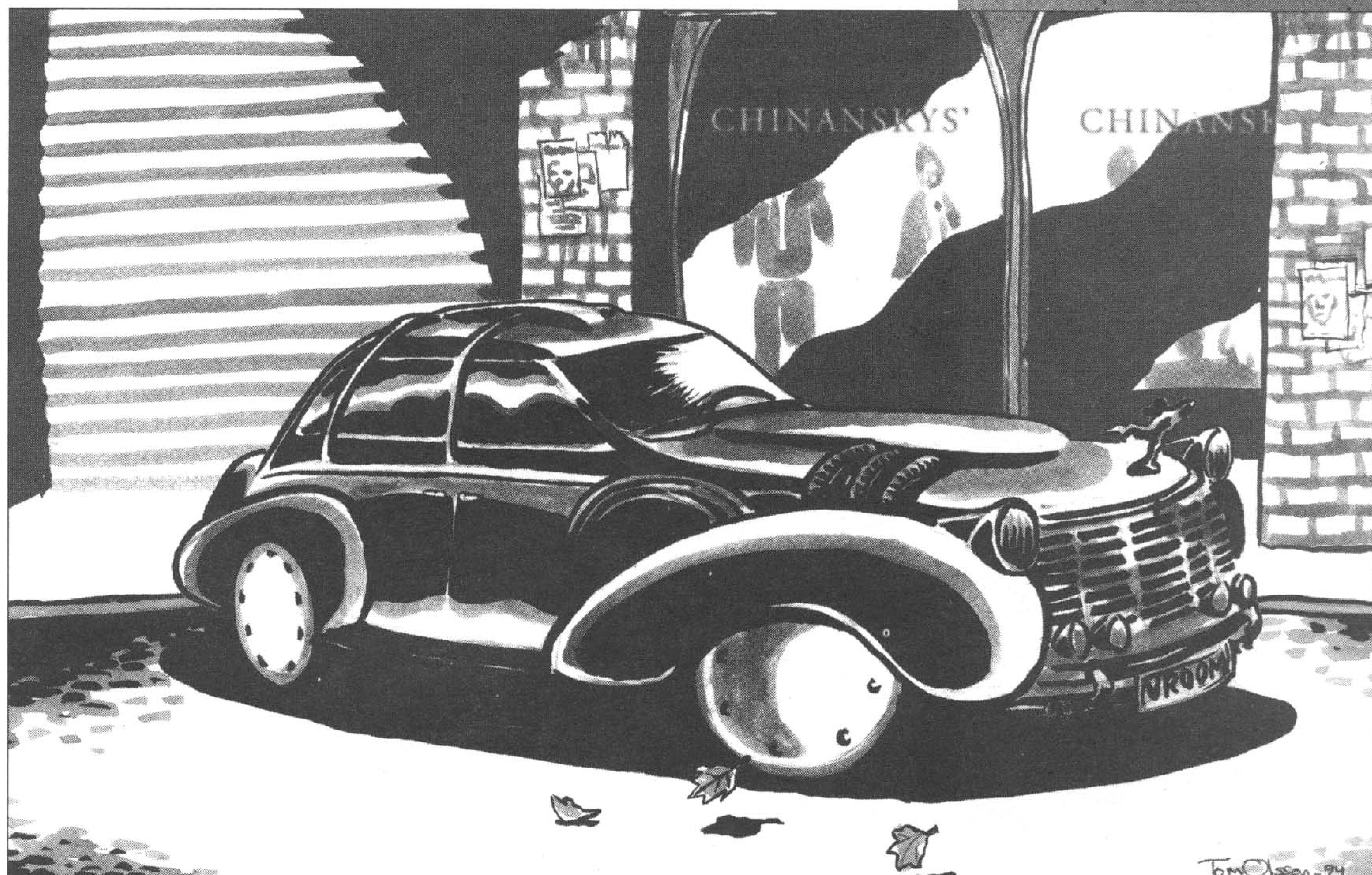
UM ROADKING MODEL X: Maxhastighet 210 km/h; Pris 90.000 kardinalsmarker

ASTON HEALEY MG7

Var MG7 byggs för hand av en expertgrupp, och det är den mest berömda bil som någonsin framställts av Imperial — den har gett lyxen ett ansikte. Instrumentpanelen består av handsnidat venusianskt ädelträ, ratten och växelspaken är gjorda av marsiansk Devil Python-elfenben och den handsydda sätesklädseln av pälsen från sabeltandade tigrar. MG7:an är liten, snabb och rena drömmen att köra — väghållningen är fantastisk. Det är troligare att en frilansare ser bilen köras av en rik uppdragsgivare än att han själv äger den — men för de frilansare som har råd är MG7:an den perfekta statussymbolen.

HASTIGHET: 300 km/h

PRIS: 545.000 kardinalsmarker





LEVNADS-OMKOSTNADER

UTGIFTER

För att förenkla saker och ting en smula säger vi att saker som el, vatten, gas och värme går på ungefär 10% av vad lägenheten kostar per månad. Att få en telefon ansluten kostar ungefär 1.000 kardinalsspänn, och kvartalsavgiften ligger runt 500. Till detta läggs kostnaden för de samtal man ringer. För enkelhetens skull säger vi att lokalsamtal är gratis och att rikssamtal kostar 100 spänn per tre minuter.

Interplanetära samtal är EXTREMT dyra och omgärdade av tekniska problem, inte minst det faktum att man måste vänta flera minuter på samtalspartnerns svar eftersom avstånden är enorma. Som exempel kan nämnas att den normala fördröjningstiden på ett samtal mellan Luna och Mars är cirka åtta minuter. Istället för att komplicera saker och ting med beräkningar av väntetider antar vi därför att interplanetära samtal kostar 10.000 kardinalsmarker. Detta gör att sådana samtal vanligen är förbehållna företagsledare inom megakorporationerna.

Det är mycket billigare att skicka ett telegram. Dessa kostar 50 kardinalsmarker per mening, men då tvingas man leva med att telegrambyråns personal kan interpunktera ens meddelande efter eget tycke. Telegram kommer fram inom tre timmar men måste hämtas av mottagaren på telegrafbyrån; alternativt får han det hemkört inom 24 timmar mot ytterligare 250 kardinalsspänns kostnad.

Naturligtvis kan man anslutas till vilken slags service som helst på illegal väg om man bara har de rätta kontakterna, och då sparar man cirka 50% av den officiella taxan. Då riskerar man också att åka fast, vilken spelledaren snarare bör använda som en inledning till ett scenario än att var månad slå för om rollpersonen åker fast.

Levnadsomkostnaden beror naturligtvis på vilken livsstil man för. Tiggare på Lunas gator kan överleva på några få kardinalsmarker per dag — fast om det är ett liv värt att leva kan förstås diskuteras. Samtidigt kan megakorporationernas ädlingar i samma stad bränna 30.000 spänn på en enda kvälls uteliv...

Innan vi tittar närmare på vad saker och ting kostar måste vi dock klara ut några frågor vad gäller pengar i *Mutant Chronicles'* värld.

För det första finns det ingenting som heter kredit för den vanlige medborgaren. De tänkande maskiner som möjliggjorde enorma nätverk av konsumentkrediter försvann när den gamla civilisationen kollapsade. Banker och finansinstitut möter numera endast megakorporationernas och de större företagens behov, inte medborgarens — vanligt folk har bara i sällsynta fall privata bankkonton.

Vardagsekonomin bygger helt och hållet på kontanter, och vill man ha nåt är det bara att lägga upp pengarna på disken. Endast någon med ett bankkonto kan ju skriva ut checkar, så det är bara att glömma. Bara megakorparna, Brödraskapet och ett fåtal större firmor använder sig av checkar, och dessa är också de enda som är så pass pålitliga att dess anställda accepterar en check.

Folk kan spara ett helt liv för att få råd med en bil eller en TV. Juveler är statussymboler eftersom de representerar en påtaglig och lös rikedom som ytterst få besitter. Allt detta har fått som resultat att vanligt folk ser konsumtionsvaror som sällsynta och åtråvärda ting, och att man gör av med pengarna så fort man tjänat dem. Brottsligheten är dessutom mycket hög, vilket gör det ännu mer intressant att köpa slut på pengarna — annars kanske rånaren får dem istället.

Folk bränner sina pengar på danshak, biosalonger och spelhallar. Mörkrets krafter bultar på mänsklighetens port, Brödraskapet basunerar ut domedagsprofetior, megakorparna kan när som helst starta inbördeskrig just där du bor — livet är kort och ingen törs sia om framtiden — det är den desperata nöjeslystnadens tid. Mänskligheten balanserar på en knivsegg.

ATT TJÄNA SITT UPPEHÄLLE

För merparten av megastädernas invånare är livet en ständig kamp för att hitta jobb och att överleva. Anställningar är svåra att få och tillfällighetsarbete är bara alltför vanligt. Som anställd blir man inte rik eller ens oberoende, eftersom systemet helt enkelt inte funkar på det sättet. Nedan kan du se hur mycket du kan vänta dig att tjäna på olika arbeten. Alla yrken kan naturligtvis inte täckas in här, så om du vill försöka dig på något annat arbete får du jämföra det med det mest likartade på listan.

TIGGERI. Du står på gatan med mössan i hand. Har du flyt får du ihop 1T20 kardinalsspänn per dag.

TILLFÄLLIGT ARBETE. Du hankar dig fram på tillfälliga jobb och glider omkring på torgmarknaderna och transportterminalerna i hopp om att nån ska be dig städa upp eller bära väskor. Du kan också jobba som taxichaufför eller rickshaw-kuli för nåt av de företag som ägnar sig åt sånt. Du kan få ihop 100 kardinalsmarker per dag om du får jobb, vilket du har 50% chans att göra om tiderna är goda. Annars är chansen mindre.

HEMARBETE. Du arbetar som städare eller betjänt i ett privathushåll, på ett hotell eller i en större offentlig byggnad. Lönen är cirka 750 kardinalsmarker i veckan.

SKOLAD ARBETARE. Du står i en fabrik eller en bilverkstad och utför arbetsuppgifter som kräver nån form av kunskap. Lönen är ungefär 1.000 kardinalsmarker i veckan.

TJÄNSTEMAN. Du är sekreterare eller tjänsteman på ett kontor, och för jobbet krävs åtminstone grundläggande läs– och skrivkunnighet — kanske också vana vid att skriva skrivmaskin. 1.200 kardinalsmarker i veckan.

FÖRMAN. Du är en av de lyckligt lottade som fått anställning inom ett större företag, och din uppgift är att leda ett antal underordnades arbete. Lönen utbetalas månadsvis, och på lägre nivåer kan du vänta dig nånting i storleksordningen 8.000 kardinalsmarker i månaden. Jobbar du inom ett större företag kan du med tiden komma att tjäna en hel del mer. Är du anställd inom en megakorporation kan du komma hur långt som helst. Advokater och revisorer som jobbar åt nån annan kan förvänta sig ungefär dubbelt så mycket, 16.000 kardinalsmarker i månaden.

POLIS. Som vanlig patrullerande polis för en Frilansfirma kan du få ihop ungefär 1.200 kardinalsmarker i veckan, och lönen ökas med cirka 500 för varje grad du avancerar till. Kommissarier tjänar ungefär det dubbla. Som korrumperad snut kan man naturligtvis tjäna mångdubbelt mer, men det är ytterst obehagligt att åka fast. Lönen är ungefär densamma inom det militära, förutom att man dessutom får krigslön — inkomsten fyrdubblas om du tas ut i strid (alltså c:a 20.000 i månaden för en menig soldat i aktiv krigstjänst).

Är du anställd inom en megakorporation är din lön cirka 20% högre.

PRIVATDETEKTIV. Du tar 2.500 kardinalsspänn per man sysselsatt med fallet per dag — plus utgifter. Det låter kanske bra, men först och främst måste du hitta klienter som kan hosta upp pengarna. De relativt få dagar du arbetar måste dessutom täcka in alla de dagar då du inte arbetar. Naturligtvis kan du göra dig ett stort namn, bli omtalad och ta betalt vad klienterna orkar betala.

Letar du jobb i den undre världen kan du förvänta dig att få ihop pengar enligt följande — ingen blir rik på att jobba åt andra.

GORILLA. Du rycker in som torped, inkasserar skulder och följer med nån gangster på mellan-nivå och ser tuff. Du får 200 kardinalsspänn per dag för att finnas där och se just tuff ut, och du kan kanske få dubbelt upp om du måste ge dig in i gurgel. När du inkasserar skulder får du en mindre procentandel på beloppet du lyckas kräva in.

TORPED. Du tar ut de priser du kan, vilket naturligtvis beror på vilken status och vilket skydd målet har. Det kan röra sig om allt från 1.000 kardinalsmarker för nåt litet kräk utan vänner till över miljonen för nån det är svårt och/eller farligt att döda.

EN SISTA ANMÄRKNING

Det är hårda och osäkra tider. Folk blir arbetslösa många gånger om under en livstid. Det finns ingen socialbyrå och ingen allmän pension. Ingen A-kassa, inget socialbidrag, inget studiebidrag, inget nånting. Avgångsvederlaget är en veckas lön om du är tillsvidareanställd och en månadslön om du varit fast anställd — och det är allt. Du får klara dig bäst du kan. Det är bra om du har lite pengar sparade, annars är det bara att knalla iväg till Brödraskapets soppkök.

Lojalitet uppåt och neråt är också mycket annorlunda än vad vi nörmalt är vana vid. Har du inte blivit befordrad på säg två år, kan du vara helt säker på att du aldrig kommer att bli det heller. Säg upp dig och börja nån annanstans.

BOENDE

Du kan bo på lyxhotell eller i ett loppbitet kyffe — boendet kostar dig hur som helst pengar. Här nedan ser du ungefär hur mycket:

HOTELL

Ett hotell kan vara allt ifrån ett palats där din minsta önskan tillfredsställs av en hord tjänsteandar, till en kackerlacksfylld soptipp där nattportieren knäcker extra som hälare för det lokala rånargänget. Det behöver kanske inte sägas att säkerheten blir bättre ju mer du betalar?

LYXHOTELL. Det är på hotell med imponerande namn som Capitol Eagle eller Imperial Grand den superrika eliten bor när de lämnat sina etagevåningar. Hela regementen av anställda är beredda att skämma bort hotellgästerna, och för den intresserade finns också en uppsjö av diskreta och avgjort personliga tjänster. Säkerheten är vanligtvis av yppersta klass, men nära nog osynlig. Rummen kostar från 2.000 kardinalsmarker per natt till cirka 20.000 för det bästa. Sviter går loss på allt ifrån 5.000 kardinalsmarker till 50.000 (för Luna City Capitol Eagles presidentsvit med takterass) och bjuder på allt det senaste i komfort– och lyxväg.

BRA HOTELL. Bra, ofta mycket bra hotell som dock saknar den stämpel och det rykte lyxhotellen har. Mycket bekväma och trevliga rum, som kostar 4–800 kardinalsmarker per natt.

STANDARDHOTELL. Hit söker sig handelsresande och folk som vill ha bekvämt och tryggt natthärbärge. Inget speciellt. 200 kardinalsmarker per natt.

BILLIGT HOTELL. Inte mycket bättre än natthärbärgena för hemlösa. Folk sover i enorma sovsalar, och småstölder och slagsmål är vanligt förekommande. 20–50 kardinalsmarker per natt.

LÄGENHETER

För den som inte ständigt flyttar omkring är det klart smartare att hyra en lägenhet. Dessa hyrs vanligen ut på månadsbasis, och hyresvärden kan begära en till fyra månadshyror i förskotts-deposition. Flertalet lägenheter hyrs ut fullt möblerade och utrustade.

LYXVÅNING. Dessa hittar du naturligtvis i stans bästa områden, och de har vanligen en fantastisk utsikt över rikas arbets– och samlingsplatser. I vissa städer kan lyxlägenheterna inhysas i herrgårdsliknande byggnader, men i Luna finns de i skyskrapor. Ju högre upp man kommer i skrapan desto bättre är utsikten — vilket avspeglar sig i månadshyran. Här hittar man marmorbadkar och tjocka mattor, och privata säkerhetsföretag vakar över byggnaderna. Hyrorna börjar vid 10.000 kardinalsmarker och stiger kraftigt.

Här bor du om du börjar äventyra med socialnivå 9 eller 10, men du kan givetvis flytta om du vill snåla lite.

FIN LÄGENHET. Relativt rymliga och vackert möblerade lägenheter i bättre områden. Säkerheten sköts vanligen av en dörrvaktmästare eller receptionist som håller ett öga på besökare medan grannarna håller ett öga på varandra. Hyran ligger kring 5.000 kardinalsmarker per månad för en tvårummare. Lägg på cirka 500 för vart rum utöver dessa.

Här bor du om du börjar äventyra med socialnivå 7 eller 8.

NORMAL LÄGENHET. Finns nästan överallt och bebos av flertalet med något sånär hyfsat betalda jobb. 2.000 per månad för en tvåa plus 300 för vart extra rum.

Här bor du om du börjar äventyra med socialnivå 4, 5 eller 6.

USEL LYA. Råtthål som dessa hittar man i nedgångna och farliga områden, och de består oftast av ett enda rum med en säng och en kokplatta. Hyran är 1.000 kardinalsmarker i månaden eller mer. Socialnivån motsvarar 2 och 3.



KOMMERSIELLA LÄGENHETER. Utgå ifrån att kontors– och affärslokaler kostar ungefär dubbelt så mycket som en jämförbar lägenhet.



SKATTER

Sannerligen — ingenting är säkert, förutom att du förr eller senare skall dö samt att du måste betala skatt. Den lokala inkomstskatten är cirka 5% och går till polisstyrkan, gatubelysningen och underhållet av gator och allmänna platser. Utöver detta betalar de flesta 10% till Brödraskapet. Det sistnämnda är visserligen frivilligt, men att inte betala är skadligt för själen och kan dessutom dra Inkvisitionens blickar till dig.

MUTOR

För att du ska lyckas muta nån måste summan du erbjuder vara stor nog att ta risken för upptäckt. Om du bara vill olja maskineriet lite eller få folk att berätta nåt för dig räcker en veckolön eller mindre. Vill du däremot få dem att göra nåt uppenbart olagligt som kan kosta dem jobbet får du vara beredd att lägga upp åtminstone en månadslön och förmodligen mer än så. Det är bara de extremt dumma och extremt giriga som tar emot en muta om de tror att de kan åka fast. Hur korrupt samhället än är så finns det faktiskt människor som helt enkelt är för ärliga för att ta emot mutor. Det bör du komma ihåg.



POST

Vanliga paket och brev tar mycket lång tid på sig för att nå fram, om de nånsin gör det. Priset är 1% av det ovan angivna för interplanetära resor per kilo försändelsen väger. Leveranstiden multipliceras med 1T6, och risken att ditt paket eller brev försvinner och aldrig nånsin kommer fram är grova 10%.

Kurirförsändelser mellan planeter är snabb och pålitlig — och därmed mycket dyr. Räkna med att betala 10% av det ovan angivna priset för interplanetära resor per kilo kurirpost. Försändelsen levereras inom den ovan angivna tiden och risken för försvinnande är bara 1%.

ANNONSERING

För 100 kardinalsmarker per dag kan du få in en liten rubricerad annons i den lokala Krönikör-utgåvans affärsdel. I andra tidningar kostar en liknande annons cirka 30 kardinalsmarker. Du kan så klart betala tio gånger mer för en mycket större annons.

Visitkort kostar cirka 30 kardinalsmarker per hundratal att trycka upp. Utan visitkort klarar sig ingen frilansare.

TRANSPORT

Att ta sig fram i städer, mellan städer och mellan planeter kommer att kosta dig en hel del. I *Mutant Chronicles'* värld finns ett antal sätt att ta sig fram, varav det billigaste förmodligen är tunnelbanan.

När du tar tunnelbanan på Luna slår du 1T6 för att se hur många gånger du måste byta linje. När du använder dig av andra transportmedel slår du 1T100 för avstånd i kilometer. Oroa dig inte — det jämnar ut sig i längden...

Priserna nedan gäller andraklass för samtliga transportmedel. Lyxklass kostar ungefär det dubbla, tredjeklass cirka hälften. På zeppelinare finns dock ingen tredje klass.

TUNNELBANA. På Luna tar sig de flesta fram via någon tunnelbanelinje, vilket vanligen kostar 10 kardinalsmarker per linje som används. Byte av linje kostar alltså ytterligare 10 kardinalsmarker.

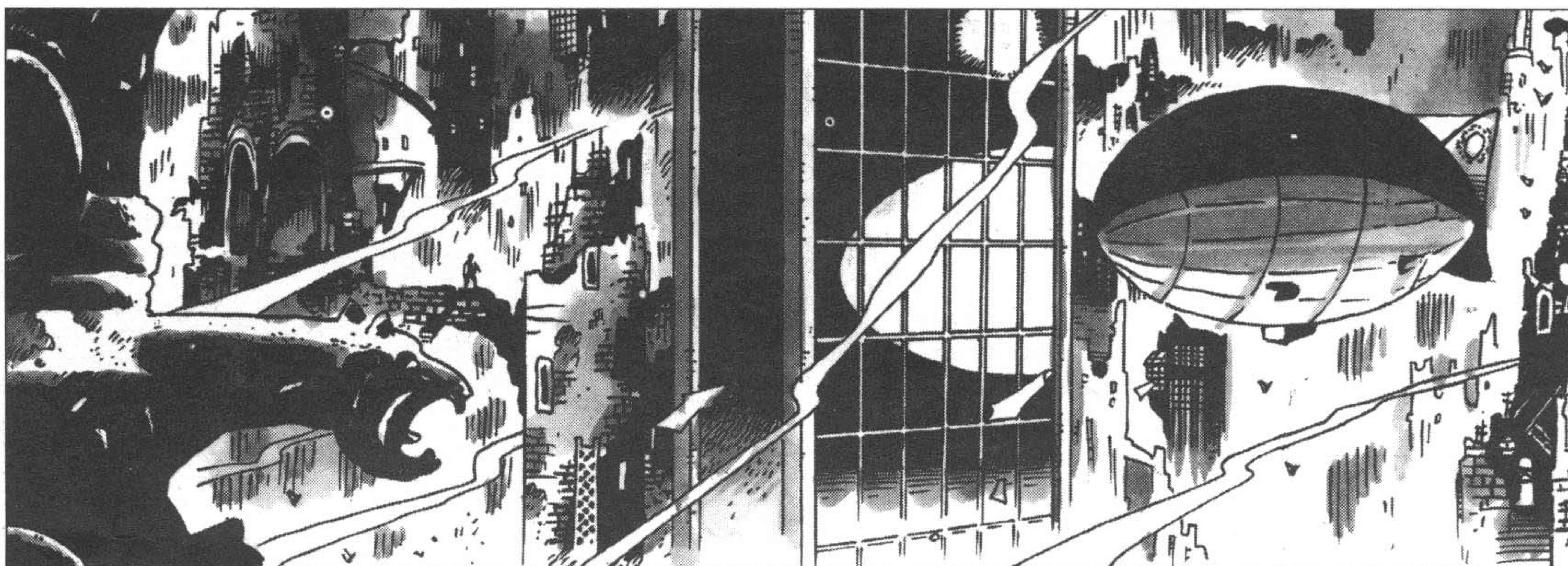
BUSS OCH SPÅRVAGN. Dessa täcker många av megastädernas ytområden till en kostnad av ungefär 3 kardinalsmarker per kilometer på lokala rutter.

TAXI. Finns både som bilar eller rikshor dragna av människor, och kostar oavsett typ cirka 5 kardinalsmarker per kilometer utöver framkörningsavgiften på 10 kardinalsmarker.

TÅG. De enorma tågen dragna av ånglok är det vanligaste färdmedlet på längre sträckor. Priset ligger på cirka 50 kardinalsmarker per kilometer för en sittplats, sovplatser kostar cirka 200 kardinalsmarker utöver kilometerpriset.

ZEPPELINARE. Gigantiska luftskepp transporterar människor mellan megastäderna. De är bekväma men dyra, och du får betala cirka en kardinalsmarker per kilometer för att färdas med en hastighet av ungefär 75 km/h.

BÅT. Där det finns vatten finns det båtar, och priset är ungefär detsamma som för en tågresa.



INTERPLANETÄRA RESOR

Interplanetära resor är långsamma och dyra — satsar du på att komma billigt undan löper du risk att tråkas ihjäl. Kort sagt innebär detta att få människor färdas mellan planeter, och då endast när det är absolut nödvändigt. Megakorporationerna, Kartellen och Brödraskapet har sina egna rymdskepp. Listan nedan gäller de reguljära passagerarrutterna.

STRÄCKA	RESTID	PRIS
Merkurius till Venus	1T6+3 dagar	4.990+150 kardinalsmarker per dag
Merkurius till Luna	1T10+8 dagar	7.490+100 kardinalsmarker per dag
Venus till Luna	1T6+3 dagar	3.490+100 kardinalsmarker per dag
Luna till Jorden	3T6+12 timmar	3.990 kardinalsmarker
Luna till Mars	1T10+6 dagar	5.490+100 kardinalsmarker per dag
Mars till Victoria	1T4+22 dagar	14.990+100 kardinalsmarker per dag
Victoria till Diemansland	2T20+5 dagar	4.990+100 kardinalsmarker per dag
Victoria till Jupiter	2T10+15 dagar	*
Jupiter till Saturnus	3T10+28 dagar	*
Saturnus till Uranus	2T20+66 dagar	*
Uranus till Neptunus	1T100+70 dagar	*
Neptunus till Pluto	1T100+60 dagar	*
Pluto till Nero	1T10+3 dagar	*

* Priset avgörs från fall till fall.

Priset tredubblas för resa i förstaklass, men då får man också enkel– eller dubbelhytt och samtliga frukostar, luncher och middagar på köpet. Dessutom har man tillgång till alla bekvämligheter ombord och fria drinkar till dess skeppet landat. En förstaklassresa är flertalet normalmedborgares livs semester, men det enda acceptabla färdsättet för affärs– och tjänstemän.

Tabellen ovan anger priser för andraklass, vilket gäller plats i en tvåbäddshytt och frukost (lunch och kvällsmat kostar 50 respektive 100 kardinalsmarker per dag). Andraklassresenärer har dessutom möjlighet att för en mindre summa utnyttja bekvämlighetsinrättningar ombord som affärer, biografer, biljardbord, gym, restauranger, vilrum, bibliotek eller vad det nu kan vara. Vilka av dessa som finns att tillgå beror naturligtvis på klassen på skeppet man reser med. Frilansande affärsmän, soldater på permis, journalister och folk som är som du är vanliga andraklassresenärer. Detta är faktiskt det enda billiga alternativet man kan leva med.

I tredje klass delar du hytt, dusch och toalett med ytterligare 1T100 passagerare. Några måltider ingår inte, och det är säkrast att ta med egen mat, reslektyr och en ficklampa, för det är inte säkert att man släpps ut ur lastrummet förrän man nått sitt resmål. Å andra sidan är priset bara 30% av det som angetts i prislistan ovan.

KONSTEN

Rollpersonens namn: ______________________________

Spelarens namn: ______________________________

KINETIKENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	Grad av Fullkomlighet: 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Slag	(INT)														
Sköld	(INT)														
Fantasm	(INT)														
Teleportation	(INT)														
Levitation	(INT)														
Explosion	(INT)														

FÖRUTSKICKELSENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Telepati	(INT)														
Vision	(INT)														
Föraning	(INT)														
Närvaro	(INT)														
Genomskådning	(INT)														
Sann väg	(INT)														

FÖRÄNDRINGENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Domination	(INT)														
Hypnos	(INT)														
Kommando	(INT)														
Utdrivning	(INT)														
Mental mur	(INT)														
Empati	(INT)														

EXORCISMENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Ex. sjukdom	(INT)														
Ex. skada	(INT)														
Ex. infektion	(INT)														
Ex. förgiftning	(INT)														
Ex. onda tankar	(INT)														
Ex. mörka influenser	(INT)														

ELEMENTENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Elementvägg	(INT)														
Elementsfär	(INT)														
Elementstöt	(INT)														
Motstå element	(INT)														

MANIPULATIONENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Suggerering	(INT)														
Avslöja sanning	(INT)														
Telepatiskt budskap	(INT)														
Telepati	(INT)														
Hypnos	(INT)														
Domination	(INT)														

MENTALISMENS KONST

		FV	GRUND	mod	övrigt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							tillval	+2	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Skicklighet	(INT)														
Snabbhet	(INT)														
Osårbarhet	(INT)														
Egosurgeri	(INT)														
Förbättra ego	(INT)														
Flyga	(INT)														

CARDINAL DURAND XVII

TEMPORÄRA PSY-POÄNG

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

JAHA, DU VILL ALLTSÅ BLI FRILANSARE?

BÖRJA MED ATT FRÅGA DIG OM DU VERKLIGEN KOMMER ATT FIXA DET.

FRILANSARLIVET KAN VERKA TOPPEN NÄR DU SITTER OCH BRYTER PÄRMAR PÅ ETT TRYGGT KONTOR, MEN NÄR DU BEFINNER DIG PÅ FEL SIDA OM EN BOLTER KAN JAG LOVA DIG ATT DET KÄNNS ANNORLUNDA.

FRILANSARENS KNEG ÄR ETT SKITGÖRA, OCH DET KRÄVER SIN MAN — SIN HÅRDA OCH STRYKTÅLIGA MAN.

Framsida: Big Bob, Mitch Hunter, Valerie Duval, Max Steiner, Mortifikator Crenshaw och Inkvisitor Nikodemus.

001-2608

